




PlayStation 2

PlayStation®
Revista Oficial - España

140 ★ SEPTIEMBRE 2012 • 2,95 € / CANARIAS 3,10

2'95€

FIFA 13
Alcanzarás el éxtasis futbolístico

¡ÚLTIMA HORA!
THE LAST OF US
BEYOND TWO SOULS
HITMAN ABSOLUTION
WONDERBOOK
DISHONORED

¡LAS PREVIEWS MÁS ESPERADAS!
LITTLE BIG PLANET
PES 2013
RESIDENT EVIL 6
TRANSFORMERS LA CAÍDA DE CYBERTRON...

Y además... Sleeping Dogs ★ Darksiders II ★ Tales Of Graces f ★ Risen 2: Dark Waters ★ Port Royale 3 ★ Sacred Citadel
Little Big Planet Karting ★ Ni No Kuni: La Ira De La Bruja Blanca ★ Sound Shapes ★ Adidas miCoach ★ Doom 3 BFG Edition...


WE ARE TEKKEN
TEKKEN
TAG TOURNAMENT 2™
14 DE SEPTIEMBRE DE 2012
RESÉRVALO YA EN
GAME
Y CONSIGUE UN DLC CON DOS PERSONAJES EXCLUSIVOS
WE ARE TEKKEN EDITION
THE ART OF TEKKEN
BANDA SONORA REMEZCLADA
BANDA SONORA ORIGINAL
CAJA METÁLICA EXCLUSIVA
JUEGO
LIBRO DE ARTE "THE ART OF TEKKEN"
VIDEO CÓMO SE HIZO "TEKKEN TAKES TOKYO"
WWW.TEKKEN.COM
16
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
namco
BANDAI NAMCO Games

PlayStation Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, BRUNO LOUVIERS, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, LUCÍA PERDOMO, JOSÉ MANUEL TORNERO, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/Orduña, 3, 28034 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

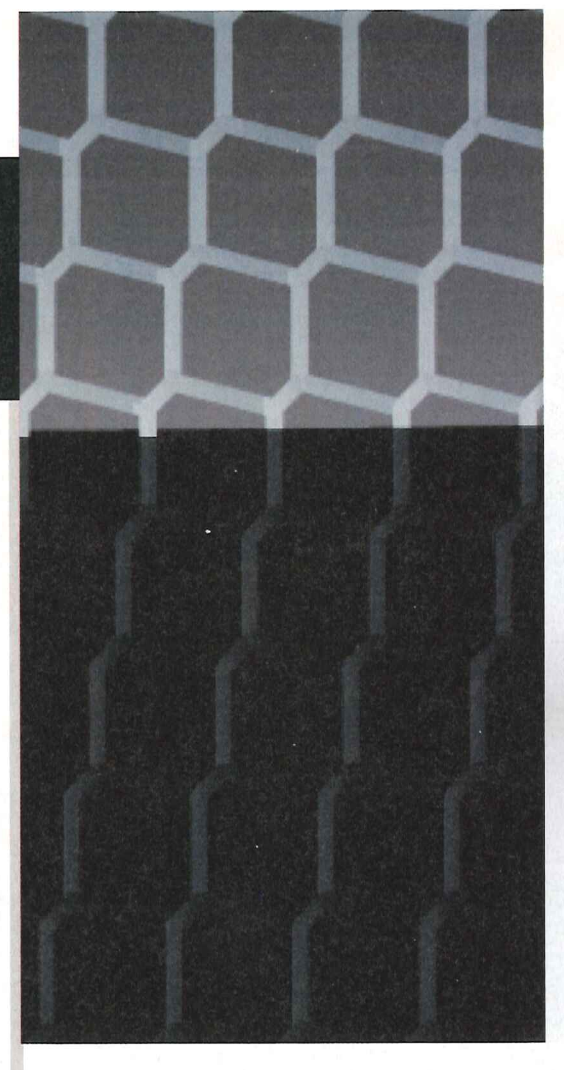
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

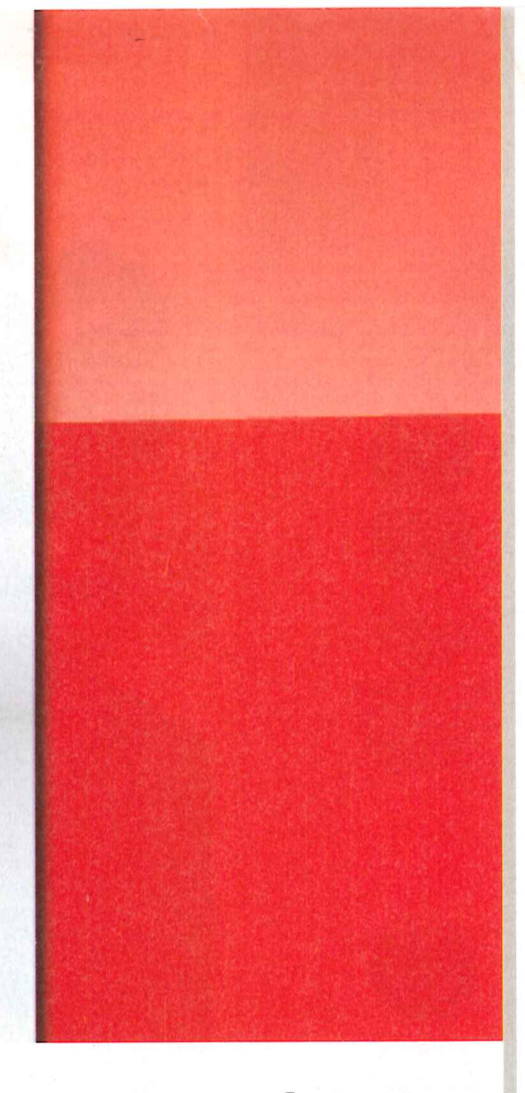
INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*, **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*, **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**







Sorpresas y futuro

Es reconfortante sufrir los rigores de agosto y tener entre manos un sleeper del calibre de Sleeping Dogs y una súper secuela como Darksiders II. Ambos merecen protagonizar un top navideño y tenerlos un poquito antes se agradece; a menudo las fechas que cierran el año aglutinan tantos lanzamientos, que muchos de ellos pasan desapercibidos y engrosan de forma inmisericorde la temida e injusta estantería de los «quietos». No sabemos aún si triunfarán pero merecen nuestro reconocimiento y apoyo por todo lo que ofrecen. Y no han sido los únicos, joyas como The Last Of Us, Ni No Kuni o Little Big Planet en PS Vita nos han obligado a frotarnos los ojos y pegarnos a la pantalla para certificar que estamos ante un videojuego y no sucumbiendo ante un maravilloso sueño de verano. Uno de esos sueños imposibles que dibujan un futuro igual o mejor que lo ya vivido, en el que todo permanece en su sitio, en plena armonía, moviendo engranajes que no deben ser alterados porque corren el riesgo de crear mecanismos imperfectos, vacuos, incompletos y sobre todo faltos de amor, amistad y energía vital. Y sin esto último, no hay nada.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Necesito una misión secundaria de engullir 45 raciones de bravas.»
Mi juego favorito
¡Dragon's Dogma!

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«601 semanas, 4.209 días, 101.016 horas...Insert Coin.»
Mi juego favorito
The Last Sofá



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Llegué al final de la aventura... Pero tengo vidas infinitas.»
Mi juego favorito
The Last Of Us



Pedro «John Tones» Berruezo
«La vida debería ser menos Dead Space y más Lollipop Chainsaw.»
Mi juego favorito
Max Payne 3

Bruno Louviers
«He cambiado la arena de la playa por la de Dubai y no me arrepiento.»
Mi juego favorito
Spec Ops: The Line



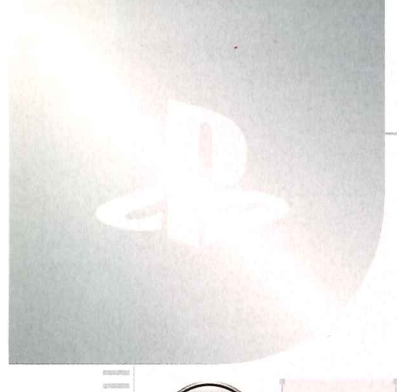
Javi Sánchez
«Harley Quinn me ha servido para reencontrarme con el mejor Batman.»
Mi juego favorito
Batman Arkham City



Paz Boris
«Soy inconformista por naturaleza, me gusta rejugarlo todo.»
Mi juego favorito
Ni No Kuni: La Ira de la Bruja Blanca



Lucía «Lucky» Perdomo
«¿Y si disfrazamos a Sackboy de Jake el perro o Finn el humano?»
Mi juego favorito
Darksiders II



★140 Septiembre 2012 Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



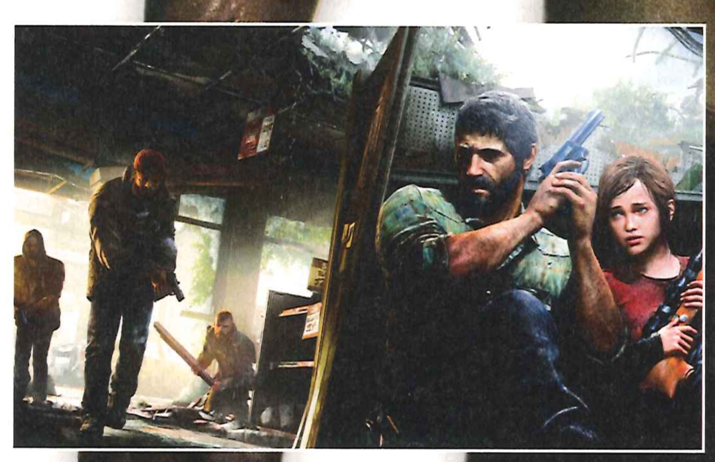
Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

38 FIFA 13
Te contamos en un amplio reportaje todos los detalles del que será el mejor simulador de fútbol creado hasta el momento.

10 THE LAST OF US
Naughty Dog desvela un tercer protagonista que se unirá a la aventura de Ellie y Joel.









16 DISHONORED

Bethesda nos desvela nuevos detalles de su particular FPS de asesinatos y superpoderes.

88 MÚSICA

LEIVA

El binomio de Pereza imagina ser un personaje de videojuego... ¿héroe o villano?



46 SLEEPING DOGS

Nemesis examina a fondo el divertido juego de tiros, tollinas y conducción desmedida de Square Enix.

NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

6 NFS: Most Wanted/GRID 2
8 Injustice: Gods Among Us
10 The Last Of Us
14 Beyond: Two Souls
16 Dishonored
19 Doom 3 BFG Edition
20 Wonderbook: El Libro De Los Hechizos
22 Ni No Kuni: La Ira De La Bruja Blanca
24 LBP Karting
26 Hitman Absolution
28 Sacred Citadel
30 PlayStation Plus

PS STORE 34
ANALIZAMOS LOS MEJORES LANZAMIENTOS

34 Quantum Conundrum
35 Sound Shapes
36 Frogger Hyper Arcade Edition
37 Rock Of Ages

REPORTAJES 38
LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

38 FIFA 13

TEST 46
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

46 PS3 Sleeping Dogs
52 PS3 Darksiders II
56 PS3 Tales Of Graces f
60 PS3 Adidas miCoach
62 PS3 Risen 2: Dark Waters
66 PS3 Madagascar 3: De Marcha Por Europa

VERSIÓN BETA 68
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

68 PS3 Resident Evil 6
74 PS3 Pro Evolution Soccer 2013
76 PS Vita Little Big Planet
78 PS3 Transformers: La Caída De Cybertron
80 PS3 Port Royale 3

CONSULTORIO Y BUZÓN 82

TOPS 84

PLAYSTYLE 87
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

88 Música
90 DVD/Blu-ray
92 Cine
93 Universos Alternativos
94 Moda
96 Tecno
98 Despedida y Cierre

68 RESIDENT EVIL 6

Acción, terror y espectáculo. Ya hemos jugado 6 seis capítulos, ¡y queremos más!

76 LBP PS VITA

Los sackboys se peparan para dar el salto a la portátil de Sony y te descubrimos cómo lo harán.



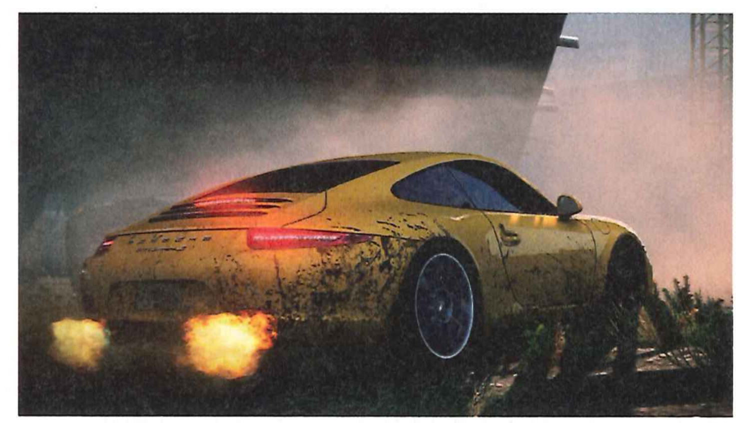
52 DARKSIDERS II

Analizamos el juego del segundo de los Jinetes del Apocalipsis, Muerte.











«Perdone, es que llego tarde», dijo mientras atravesaba una valla publicitaria en favor de la leche de soja.



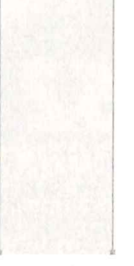
Menos mal que en la vida real somos gente legal, porque estos juegos nos entrenan a esquivar a la policía de manera muy poquito convencional. Vamos, acelerando más que ellos en un deportivo.



Nuevas pantallas de NFS MOST WANTED

No hay nada como estrellar un coche de lujo contra la pared de un Todo a Cien

Otra cosa no, pero en **Criterion** saben hacer juegos de coches. O juegos de destrozar coches, si somos fieles a los hechos, porque sus *Burnout* hacían las delicias de los potenciales conductores coléricos de medio mundo. Parece que ese es el espíritu que inspira este nuevo *Need For Speed* que, como *Burnout Paradise*, se ambienta en una ciudad abierta por la que podremos hacer todo tipo de cabriolas y mamarrachadas mientras cumplimos misiones. En estas nuevas capturas podemos ver unas cuantas dosis de locura, que mezcla los entornos urbanos con coches de lujo que nunca podremos conducir en la vida real. O sí, quién sabe, pero no bajo las circunstancias de este juego: huyendo de la policía mientras hacemos un giro de 360 grados en una concurrida autopista, saltando por los aires y destrozando una valla publicitaria o corriendo por el lecho cementado de un río mientras estrellamos a un rival en una carrera ilegal. Porque claro, los «takedown» marca de la casa están ahí para dar una vuelta de tuerca más a lo que pensábamos que era posible hacer en un *Need For Speed.* Los amantes del «parkour a cuatro ruedas» han encontrado una nueva maravilla visual y jugable que desprende adrenalina a cuatro ruedas.







Disfruta acelerando en todo tipo de circuitos como los de Chicago o París.



GRID 2 Shock de adrenalina



Codemasters ha anunciado que en 2013 llegará la esperada segunda parte de *Race Driver: Grid*. No se puede negar que este videojuego dejó el listón muy alto, pero ***Grid 2*** mejora todo lo que ya poseía con una jugabilidad mucho más espectacular gracias al nuevo sistema de control *TrueFeel*, con el que se medirá la accesibilidad y la simulación para conseguir una conducción y exigencia de los coches mucho más real. Recorreremos Estados Unidos, Europa y Asia a lo largo de cuatro décadas para asimilar la evolución de los coches y su forma de conducción. La experiencia multijugador va encaminada a superar las expectativas gracias a su componente de juego amplio, su sistema de progresión, personalización y la inclusión de *RacerNet* de **Codemasters**, donde hay un registro de los jugadores y sus recompensas.

F1 2012
Nuevo modo Campeones

Codemasters ha anunciado este nuevo modo en el que tendremos la posibilidad medir nuestra habilidad como piloto de Fórmula 1 con los seis últimos campeones del mundo: Kimi Räikkönen, Lewis Hamilton, Jenson Button, Sebastian Vettel, Fernando Alonso y Michael Schumacher. Esta modalidad nos permite una forma de juego rápida y entretenida, en la que tendremos que superar por turnos a cada campeón -nuestro compañero de equipo- en situaciones de lo más variadas. Cada piloto tendrá un reto distinto que tendremos que completar para poder pasar al siguiente.

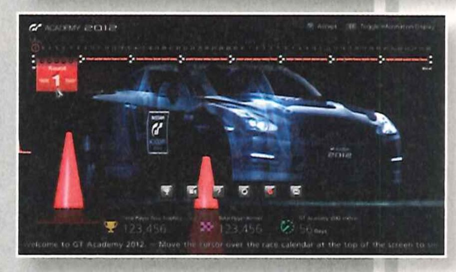












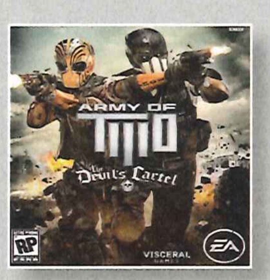
GT5: ACADEMY EDITION

Llegará a España el 27 de septiembre y contendrá una edición remasterizada del juego con todas las actualizaciones y un pack completo con gran cantidad de extras, como el modelo Nissan GTR conducido en las 24 horas de Nürburgring por Kazunori Yamauchi. Además, a través de GT Academy tres alumnos europeos tendrán la oportunidad de participar en prestigiosas competiciones con Nissan.



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE HD

El clásico recreativo de Capcom, que adaptaba el célebre manga de Hirohiko Araki llegará, remasterizado en HD, el 22 de agosto a la PS Store, con combates On-line para ocho jugadores. Lucha de la buena, en 2D, por 19,95 €.

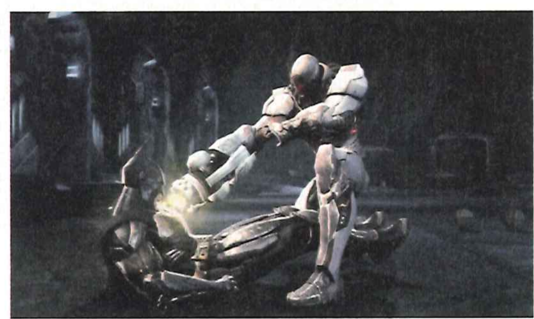


ARMY OF TWO THE DEVIL'S CARTEL

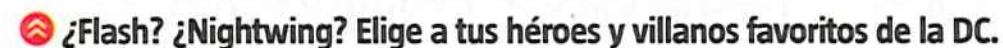
Visceral Games firma el reboot de Army Of Two, en el que se potenciará la principal seña de identidad de la saga de EA: el juego cooperativo, tanto a pantalla partida como en On-line. Llegará en marzo del próximo año.











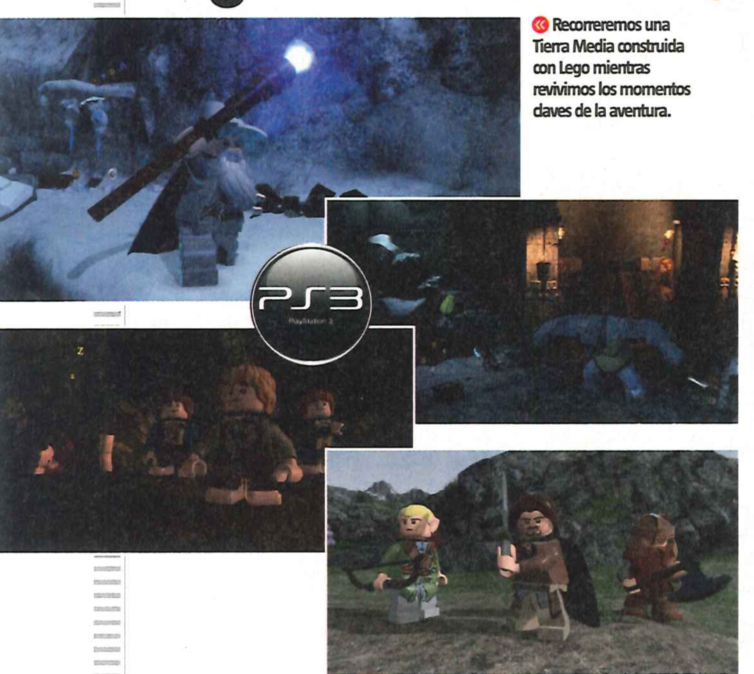
¿Flash? ¿Nightwing? Elige a tus héroes y villanos favoritos de la DC.

INJUSTICE Gods Among Us



Warner Bros y **NetherRealm Studios** nos presentan ***Injustice: Gods Among Us***, un videojuego de lucha que introduce una original historia a través de los personajes más populares de los cómics de **DC**: Batman, Wonder Woman, Harley Quinn, Superman... A través de ello, los jugadores podrán experimentar las sensaciones que transmite ser tanto el héroe como el villano a la vez que se sienten como dioses, con épicas batallas a gran escala en un mundo en el que las fronteras entre el bien y el mal ni están claras ni importan demasiado. Martin Tremblay, presidente de **Warner Bros** confía en crear con este juego una nueva franquicia con increíbles batallas que agrade a todos los fans del universo de **DC Comics**. La fecha de lanzamiento aún no ha sido anunciada, pero se sabe que llegará a nuestra **PlayStation 3** en 2013.

Lego ESDLA ¡LO QUEREMOS YA!



Recorreremos una Tierra Media construida con Lego mientras revivimos los momentos claves de la aventura.

Una vez abierta una caja de **Lego** es muy difícil deja de jugar con ella. Y lo mismo pasa con sus juegos. **Warner Bros** y **Lego** nos traen una de las historias más épicas y con mayor éxito de todos los tiempos. Después de su triunfo con adaptaciones como *Lego Star Wars* o *Lego Batman*, *El Señor de los Anillos* no podía ser menos, por lo que este videojuego llegará con sus tres películas: *La Comunidad del Anillo*, *Las Dos Torres* y *El Retorno del Rey*. Tomando el control de cada miembro de la Compañía del Anillo según nuestra preferencia y necesidad en cada situación, nos enfrentaremos a todas las adversidades vividas por los personajes a lo largo de la trilogía y muchos enemigos como los orcos, Uruk-Hai o el mismísmo Balrog. Recorreremos el *Pico Caradhras*, las profundas *Minas de Moria*, *Rohan*, *Gondor* y por supuesto, el destino final, *Mordor*, para destruir el poderoso Anillo Único.

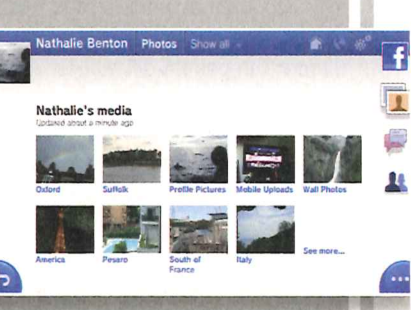






JUEGA GRATIS CON PS VITA

Próximamente estarán disponibles en *PlayStation Store* los juegos ***Travel Bug***, ***Ecolibrium*** e ***Imaginstruments*** totalmente gratis y elaborados para poder utilizar al completo las funciones de nuestra **PS Vita**. En ***Travel Bug*** personalizaremos un insecto al que asignar misiones a lo largo de un mapa interactivo. Con ***Ecolibrium*** podremos gestionar un ecosistema para que se mantenga el equilibrio entre todos los animales. En ***Imaginstruments*** pondremos a prueba nuestra habilidad musical e incluso podremos grabar nuestras pistas favoritas.



PS VITA, MÁS FACEBOOK

A través de una nueva actualización los usuarios podremos empezar a disfrutar de la nueva aplicación *Facebook* que estará disponible de forma gratuita en *PlayStation Store*. Con ella, con nuestra **PS Vita** podremos interactuar de forma más rápida con el listado de amigos de la red social, hacer fotos y compartirlas instantáneamente.

DEL PRODUCTOR TIM BURTON Y EL DIRECTOR DE "WANTED", TIMUR BEKMAMBETOV

TIM BURTON PRESENTA UNA PELÍCULA DE TIMUR BEKMAMBETOV

ABRAHAM LINCOLN

CAZADOR DE VAMPIROS

LA NOCHE ESCONDE GRANDES SECRETOS

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN BURTON/BEKMAMBETOV/LEMLEY
"ABRAHAM LINCOLN: VAMPIRE HUNTER" BENJAMIN WALKER DOMINIC COOPER
ANTHONY MACKIE MARY ELIZABETH WINSTEAD RUFUS SEWELL MARTON CSOKAS
MÚSICA DE HENRY JACKMAN DISEÑO DE VESTUARIO CARLO POGGIOLI VARYA AVDYUSHKO
MONTAJE WILLIAM HOY, A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCIÓN FRANÇOIS AUDOUY DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA CALEB DESCHANEL, ASC
PRODUCTORES EJECUTIVOS MICHELE WOLKOFF JOHN J. KELLY SIMON KINBERG SETH GRAHAME-SMITH
PRODUCIDA POR TIM BURTON TIMUR BEKMAMBETOV JIM LEMLEY BASADO EN LA NOVELA DE SETH GRAHAME-SMITH
GUION DE SETH GRAHAME-SMITH DIRIGIDA POR TIMUR BEKMAMBETOV

WWW.CAZADORDEVAMPIROS.ES

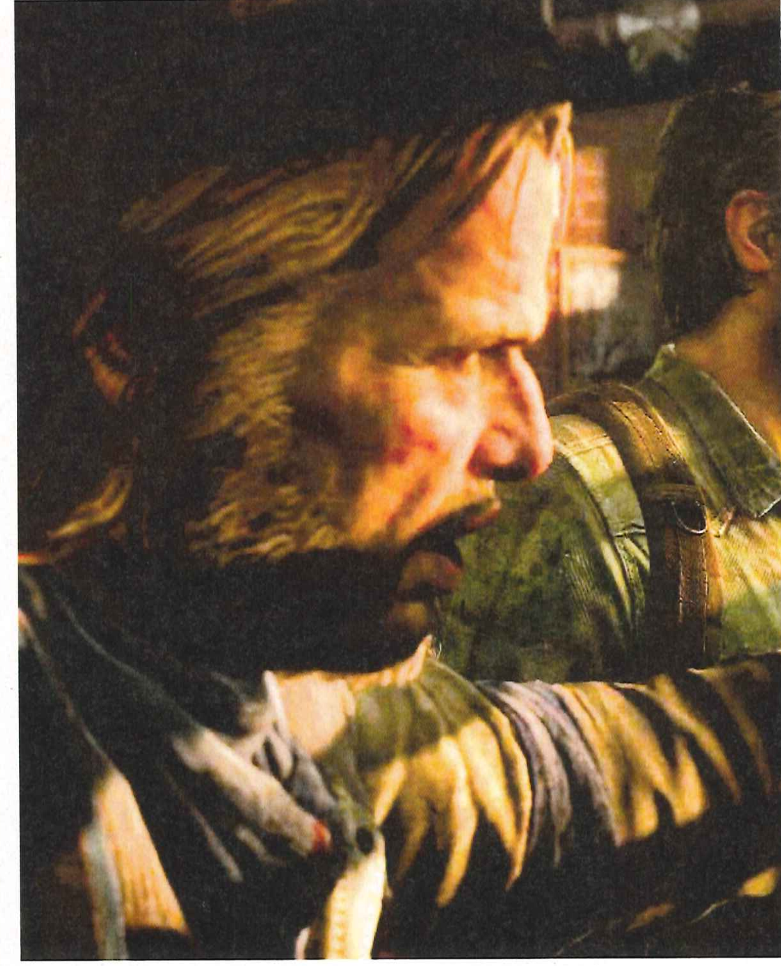
31 DE AGOSTO EN CINES. TAMBIÉN EN 3D





El vídeo es un ejemplo del potencial gráfico del que hará gala el juego final mostrando una ambientación perfecta, que hace uso de luces y sombras como nunca antes lo habíamos visto.





Sorprende ver a Bill con una máscara antigás -que se quita nada más entrar en la casa-. ¿Se trata de un detalle que desvela que en el exterior la «infección» se propaga por el aire?



Compañía **Sony C.E.**
Programador **Naughty Dog**
Género **Aventura**



The Last Of Us

Naughty Dog presenta un tercer protagonista en la Comic-Con

De feria en feria, así es como ha decidido **Naughty Dog** desvelar -poco a poco- cómo será su próxima obra maestra. Si en el pasado **E3** nos mostraron parte del *gameplay*, ahora en la *Comic-Con* celebrada en San Diego enseñan el potencial del motor gráfico (con una puesta en escena sorprendente gracias al inteligente uso de luces y sombras) y una pequeña parte más de la historia. Así, en el vídeo presentado -y que hemos capturado para ilustrar estas páginas- vemos a Joel y Ellie refugiándose en una casa junto a un nuevo personaje que va protegido con una máscara antigás. Aunque no se les ve -pero sí se les puede escuchar-, los infectados quieren entrar para hacerse con ellos. Tras mucho esfuerzo, Joel y el misterioso personaje de la máscara consiguen cerrar la puerta y Bill, que así es como se llama, se descubre el rostro. Ellie se presenta y al darle la mano, él la esposa a una cañería. Joel trata de impedirlo, y entre tanto forcejeo varonil, la chiquilla consigue liberarse rompiendo la tubería con la que amenaza a Bill. Los tres tratan de calmar los nervios y el nuevo protagonista les enseña un mapa en el que señala un lugar. Ellie se muestra reticente, pero finalmente cede y los tres marchan supuestamente hacia allí. Apenas 145 intensos segundos que te recomendamos que veas. No hay disparos cruzados, pero sí mucha tensión que destapa un poquito más la trama de ***The Last Of Us***. Según comentó Eric Monacelli, *Community Strategist* de **Naughty Dog**, durante la conferencia en la *Comic-Con*: «Bill conoce al protagonista, Joel, al que le debe un favor», pero no desveló el motivo ya que se trata de un personaje importante en la historia y aún quieren mantener ciertas incógnitas argumentales. Sin embargo, afirmó que la voz de Bill pertenece al actor W. Earl Brown (*Vanilla sky, Scream* o *Algo pasa con Mary*), quien hizo acto de presencia y se unió a la conferencia, junto con la actriz Ahsley (voz de Ellie) y Troy (voz de Joel). Los tres hablaron sobre su experiencia a la hora de actuar y sobre



Cada decisión que tomes y acción que realices tendrán una consecuencia. Los responsables del juego advierten que habrá que consensuar cada paso para no dar con una situación para la que no estés preparado.

NUEVOS DETALLES



BILL. Así es como se llama el nuevo personaje que aparece en el último vídeo que ha desvelado Naughty Dog que, según Eric Monacelli (uno de los responsables del juego), es un viejo conocido de Joel al que al parecer le debe un favor (aunque por supuesto, aún no se ha revelado, puesto que es un apunte muy importante de la trama).



EL MAPA DE LAS VANIDADES. Cuando los tres protagonistas se refugian de los infectados en la casa de Bill, discuten, se agreden... y al final el nuevo -y enigmático- protagonista saca un mapa señalando un lugar, proponiendo dirigirse hacia allí. Ellie se muestra bastante reticente, pero finalmente cede y se marchan.

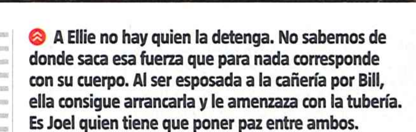
NO HAY DOS SIN TRES... BILL, UN NUEVO PERSONAJE, SE UNE A LA HISTORIA DE JOEL Y ELLIE



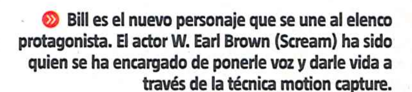
Tras cerrar la puerta y dejar atrás a los infectados, Ellie se presenta a Bill. Pero para sorpresa de ella, él la detiene y la esposa a una cañería...



Los infectados están tras la puerta esperando que los tres supervivientes salgan a la calle.



A Ellie no hay quien la detenga. No sabemos de donde saca esa fuerza que para nada corresponde con su cuerpo. Al ser esposada a la cañería por Bill, ella consigue arrancarla y le amenzaza con la tubería. Es Joel quien tiene que poner paz entre ambos.



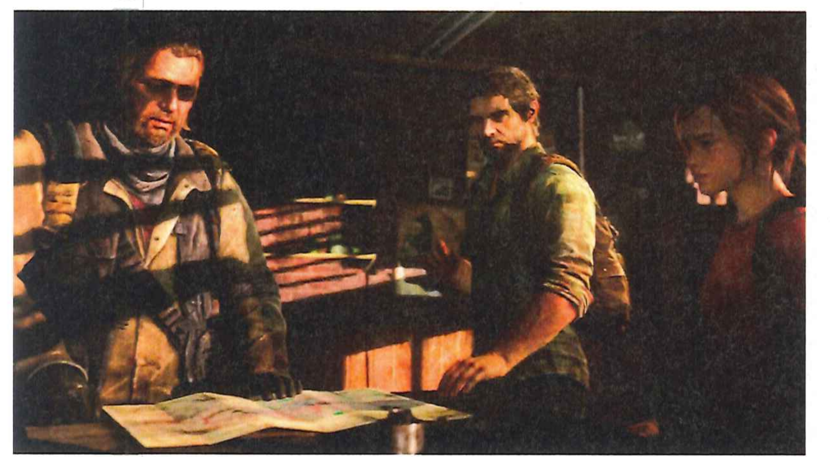
Bill es el nuevo personaje que se une al elenco protagonista. El actor W. Earl Brown (Scream) ha sido quien se ha encargado de ponerle voz y darle vida a través de la técnica motion capture.



ASHLEY JOHSON. Es la voz de Ellie y se sometió a duras sesiones de motion capture para que Naughty Dog diera vida a la joven protagonista.



TROY BAKER. Todo ya un veterano en dar vida a personajes de videojuegos, ahora lo borda con Joel, a quien pone voz y movimiento.



la captura de movimiento para dar vida a sus correspondientes personajes.

Además de presentar al elenco artístico, informar sobre una nueva incorporación al reparto y mostrar -una vez más- el potencial gráfico, el director de ***The Last Of Us***, Bruce Straley, habló también sobre las consecuencias que tendrán nuestras acciones durante el desarrollo del juego; de tal modo que si tomas una decisión equivocada, te verás envuelto en una situación para la que posiblemente no estés preparado, así que nos advierten de que deberemos estudiar cada paso que demos y cada decisión que tomemos: «Si piensas ir por ahí tan contento y salir sin un rasguño, estás equivocado. ¿Cuánta munición has recogido? ¿Te has podido preparar un cóctel molotov? ¿Te has preparado dos? ¿Tienes un botiquín? ¿Voy a ir a la defensiva o a atacar? Queremos que sientas que hay una consecuencia por cada acción», explica Straley.

Aún no han confirmado en qué mes de 2013 será lanzado ***The Last Of Us***, así que suponemos que **Naughty Dog** tiene ya preparados unos cuantos vídeos más para seguir poniéndonos la miel en los labios. *Anna*

News ÚLTIMA HORA

Imagen final del tráiler en español donde Jodie advierte al comandante de los SWAT que, como no la dejen en paz, la próxima vez los matará.

porque la próxima los mataré a todos.

PS3 PlayStation Network Only On PlayStation

BEYOND TWO SOULS

16 www.pegi.info

quantic dream SONY

Si no hay cambios de última hora, así será la carátula del nuevo juego de Quantic Dream. Tan humana y personal como en su día fue Heavy Rain.







Beyond Two Souls

PS3 PlayStation 3

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Quantic Dream**
Género **Aventura**

Quantic Dream desvela el Making of de su próxima obra maestra

La convención internacional de cómics que se celebra en San Diego (**Comic-Con**) nos ha traído gratas sorpresas al reunir a los actores de diferentes juegos como *The Last Of Us* y *Beyond Two Souls*. Actores que, por supuesto, han estado acompañados por los responsables de dichos juegos. En esta página puedes ver fotos de las sesiones de *motion capture* de Ellen Page, actriz que da vida a Jodie, y que en la rueda de prensa comentó: «Francamente, lo que me atrajo de *Beyond Two Souls* fue el increíble guion que había preparado David y el personaje femenino, que está dentro de un juego que posee una gran profundidad. Es tan interesante, tan conmovedor y a la vez lleno de acción y emoción». Por su parte David Cage, el director del juego, desveló que «el rodaje llevó 10 meses, con más de 160 actores en el set». Con estos nuevos detalles nos hacemos un poco más a la idea de la envergadura del título y muestra -una vez más- que los videojuegos a veces alcanzan la categoría cinematográfica de superproducción. Además, ya está disponible el tráiler en castellano, en el cual se descubre de lo que es capaz de hacer Jodie junto con su ente amigo Aiden. La advertencia de Jodie al comandante SWAT, lo dice todo: «Diles que me dejen de una vez, porque la próxima los mataré a todos». *Anna*







MOTION CAPTURE

Según el director de Beyond Two Souls el rodaje duró 10 meses y en él participaron más de 160 actores. Mediante la técnica full performance capture, los actores -repletos de sensores- interactúan, y tanto voz como movimientos son grabados al mismo tiempo. Esta técnica ya se utilizó también en Heavy Rain.



Y pese a todas las magias y estrategias, lo mejor será siempre acercarse por la espalda para clavar silenciosamente un cuchillo, como un asesino clásico.





El diseño de ciertos personajes es casi cómico, con caras largas, muecas imposibles y cuerpos algo deformados. Destila mucho estilo propio.

No, no ha fallado la impresión de la revista, es que cuando ralentizamos el tiempo, todo se ve en blanco y negro, aunque el poder es muy breve.



Compañía **Bethesda**
Programador **Arkane Studios**
Género **Acción**

Dishonored

Desgranamos algunos de los nuevos detalles del juego de Bethesda

Prácticamente nadie duda de que ***Dishonored*** va a ser uno de los juego del año. Y aunque nosotros somos muy cautos con este tema, hemos de reconocer que toda la información que se va filtrando con cuentagotas sobre el juego, nos pone los dientes bastante largos. Sabemos que en **Bethesda** saben hacer buenos videojuegos y, con ***Skyrim***, dejaron claro que su fórmula es sencilla, al menos sobre el papel: hacer juegos grandes, con personajes memorables y escenarios cautivadores. Por ahora, el tamaño de ***Dishonored*** es una incógnita, sabemos que no será un *sandbox* como tal, pero que sí contará con buenas dosis de exploración (como *Deus Ex Human Revolution*) y una ciudad que conocer y por la que moverse mientras buscamos algún pobre desgraciado al que clavar nuestro cuchillo. En cuanto a los personajes, todo en torno a Corvo, el protagonista, sigue siendo un misterio. Lo que se ha desvelado hace poco, gracias a las noticias sobre el doblaje del juego original, son algunos de los secundarios de lujo del juego: el almirante Havelock, que será un importante aliado; el asesino llamado Daud; la aristócrata Doña Andrajos, cuyo papel en el juego aún no se conoce; una niña llamada Emily, que ha aparecido en todos los tráilers y que es bastante inquietante; y su cuidadora, Calista. En España recibiremos un doblaje patrio, que esperamos que sea de la misma calidad. También hemos podido ver más imágenes del ambiente y el diseño de la ciudad, un mundo casi victoriano que mezcla máquinas y zancudos armados hasta las trancas con oscuros rincones desde los que atacar con nuestros poderes especiales o, simplemente, con un cuchillo. Resulta muy interesante ver cómo el estilo del diseñador Viktor Antonov, que determinó en gran medida el aspecto de *Half-Life 2*, se aprecia en esos detalles. ¿Acaso esas puertas con electricidad no os resultan familiares?





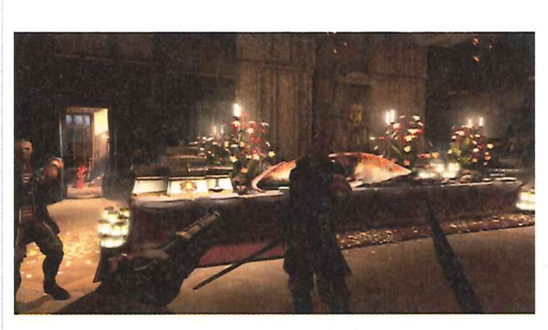


Lo poco que sabemos sobre Corvo es más que suficiente para que nos guste: sabe cómo atacar desde las sombras y usa magias imposibles.





Como en *Half Life 2*, estos zancudos probablemente se conviertan en todo un símbolo del juego y un enemigo que se quedará en nuestras retinas.



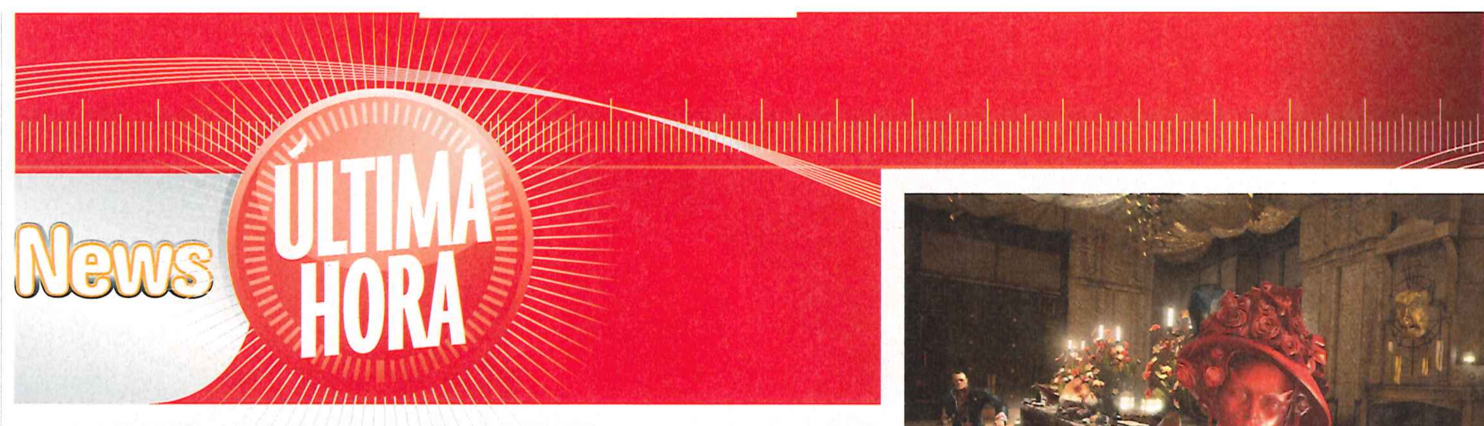


UN DOBLAJE SACADO DE HOLLYWOOD

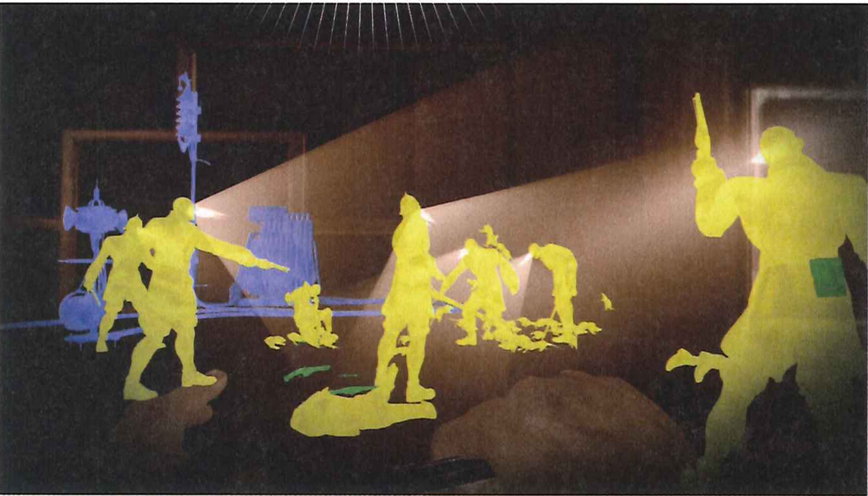
Resulta que Bethesda está tirando la casa por la ventana con *Dishonored*, por aquello de que el reparto original de doblaje es bastante famosillo en Hollywood. Si no te suenan las caras y voces de Susan Sarandon, John Slattery (Mad Men), Lena Headey (Juego de Tronos), Carrie Fisher (Star Wars) o Michael Madsen (Kill Bill), tienes un problema. En España, el doblaje al castellano contará con voces conocidas de la televisión y de otros muchos videojuegos.

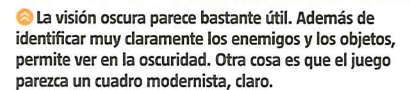








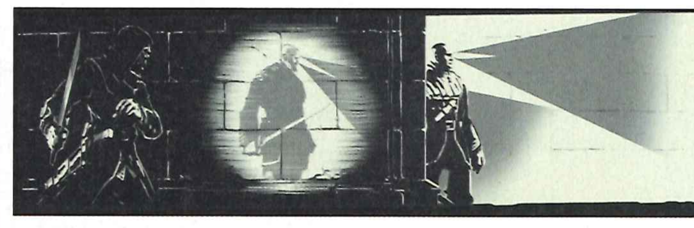



La visión oscura parece bastante útil. Además de identificar muy claramente los enemigos y los objetos, permite ver en la oscuridad. Otra cosa es que el juego parezca un cuadro modernista, claro.


Las misiones permitirán todo tipo de estrategias. No hace falta que entremos por la puerta principal de la mansión (de hecho, esto no es nada recomendable) sino que podemos dar rodeos para atacar por sorpresa.







PODERES

Corvo es un tipo de recursos, como cualquier asesino que se precie. Tiene a su disposición una buena cantidad de poderes que le permiten traspasar las barreras de lo meramente humano y dominar cuerpos ajenos, parar balas o ver a través de las paredes y en la oscuridad. Y esto es solo una parte de lo que tiene preparado.

Por si con estas tres cosas no fuera suficiente, gran parte de la apuesta de ***Dishonored*** reside también en el original sistema de combate. Por ahora no parece que las armas vayan a tener un lugar muy importante en el juego, a excepción del cuchillo de asesino. Los poderes son los grandes protagonistas de la aventura y permitirán que todas y cada una de las situaciones puedan abordarse de dos formas diferentes, como mínimo. La combinación de cada magia soluciona cada enfrentamiento de un modo distinto. Algo tan absurdo como parar el tiempo, dominar el cuerpo de un enemigo y hacer que este se cruce en la trayectoria de un balazo puede hacerse con un par de combinaciones de botones. Y así, muchas más cosas. Una que resulta muy impresionante es la invocación de un grupo de ratas de cloaca para convertirlo en un pelotón de la muerte andante que lleva una pequeña carga explosiva sin que el enemigo se de cuenta de ello. O, si somos más brutos, podemos hacer que ese mismo grupo de roedores ataque al enemigo y se lo coma vivo. Del mismo modo, podremos interactuar con objetos y personas por igual: lanzar una bombona de gas o alterar las puertas de rayos para que ataquen a los enemigos también será posible. Todo esto suena bastante familiar y más de uno estará pensando en *Bioshock*. Pese al parecido, y a que el estudio colaboró con **2K** en *Bioshock 2*, la apuesta de **Arkane** va mucho más allá de los plásmidos y permite una fusión personal y creativa de todos los ataques disponibles. Parece algo contradictorio tener tanta potencia en un juego donde la infiltración tiene un papel importante, pero es que Corvo no es invulnerable. Tendremos que premeditar muy bien cada paso y apostar por combinaciones efectivas si no queremos vernos superados en número y vencidos. Por si no quedaba claro, ***Dishonored*** cuenta con todos los elementos para ser un imprescindible. Esperamos que estén bien mezclados, como sus magias, y que el resultado sea lo que todos esperamos: un GOTY. *Louviers*



Nunca admitiré en público que no pude acabar Doom 3 en su día porque era muy joven y me daban miedo los monstruos.





No queremos saber si han sacado a este monstruo de un cuento de Lovecraft o de una competición de comer perritos calientes.

¡Oh, sí! Ahí está la maravillosa escopeta. No es que tenga mucha lógica armarte con ese arma en Marte o en el infierno, pero es efectiva.

PS3 PlayStation 3

Compañía
Bethesda
Programador
id Software
Género
FPS

Doom 3 BFG Edition

Esperemos que la Curiosity no se tope con estos problemas en Marte

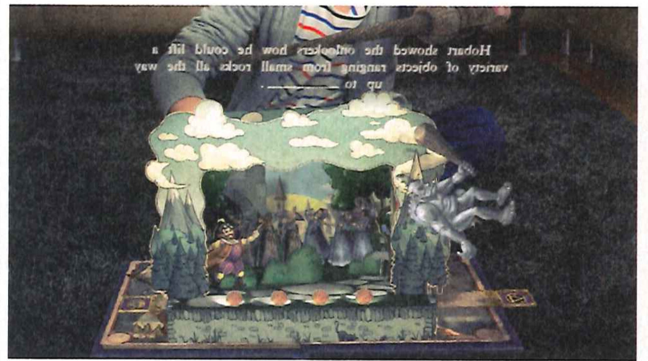
Me imagino que a estas alturas no hará falta presentar la saga *Doom* pero, por si acaso, la definiremos en unas pocas palabras: Escopeta de dos cañones. Se trata de uno de los FPS que definieron el género y su tercera parte no convenció del todo a sus fans.

Quizá por eso, John Carmack y compañía han decidido relanzar ***Doom 3*** en una nueva edición que también llegará a consolas. Esta ***BFG Edition***, que homenajea con su nombre al mítico pistolón de la saga, y que de paso demuestra una vez más el carácter macarra de la gente de **id**. El título cuenta, evidentemente, con el juego completo y con la estupenda expansión *Resurrection Of Evil*, que se ha visto ampliada con siete niveles totalmente exclusivos dentro de lo que se llamará «La misión perdida». Como no podría ser de otro modo, el juego se ha adaptado a los tiempos que corren y ahora luce mejor que nunca, con texturas renovadas, mejoras de iluminación importantes y, gracias al cielo, una nueva linterna acoplada a la armadura. También incluye sonido en 5.1, trofeos y, en exclusiva para **PS3**, la posibilidad de jugar en 3D estereoscópico, algo que desde **id** han asegurado ser toda una experiencia y que permite una inmersión nunca vista en un juego de acción y terror. Puede parecer un movimiento muy oportunista por parte de **id**, sobre todo ahora que han confirmado (o reconfirmado) estar trabajando en *Doom 4*. Sin embargo, para aquellos que no jugaron al original, esta es una buena oportunidad de poner los pies en Marte (sobre todo ahora que la NASA ha mandado otra sonda) y pasar un poquito de miedo pasillero a la antigua usanza. Al fin y al cabo, el género de los FPS lleva un tiempo estancado, con esquemas muy parecidos y, aunque sea volviendo a los viejos títulos, se agradece el poder contar con algo de variedad. ¡Ah! También incluye de regalo *Doom* y *Doom II*. Un golpazo de nostalgia pecera en toda la cara a precio rebajado. *Louviers*





Para derrotar a este gigante escorpión deberás invocar el hechizo Reducio. De este modo, se hará diminuto.



En ocasiones, al pasar de página, te encontrarás con un Pop-up. En este caso se trata de una función de teatro donde podrás elegir si aplaudir o abuchear, por ejemplo.



Tras el primer capítulo habrás aprendido cuatro hechizos. Después, para pasar al siguiente, deberás superar un Test donde ponerlos en práctica.



Compañía
Sony C.E.
Programador
London Studio
Género
Realidad Aumentada

A LA VENTA EN NOVIEMBRE

Wonderbook
El Libro de los Hechizos

Lo hemos jugado y ya podemos afirmar que realmente es mágico...

Ojalá volviera a ser niña y existieran estos juegos que no hacen otra cosa que alimentar nuestra imaginación. Con ver las pantallas te puedes hacer una idea de que ***Wonderbook*** es un paso más en la Realidad Aumentada, pero es al jugarlo cuando te das cuenta de lo especial que es. Bajo la supervisión de la autora de *Harry Potter*, J.K. Rowling, **London Studio** ha dado forma a los cinco capítulos de ***El Libro de los Hechizos***, una obra de Miranda Goshawk escrita hace 200 años y que se encuentra en la Sección Restringida de la biblioteca de *Hogwarts*. El jugador al abrirlo se adentrará en el mundo de Harry Potter; así, en el primer capítulo que jugué, aprendí cuatro hechizos que invoqué con *PS Move* en mano (hay 20 hechizos en total). Como si se tratara de una varita mágica, dibujé en el aire una especie de Z para realizar Incendio, el símbolo de infinito (pero sin cerrar) para hacer aparecer objetos secretos, m para invocar a los pájaros y asustar a otros animales, y Engorgio/Reducio para hacer más grande o pequeño los objetos. Y entre lección y lección, atrapé un dragón, asistí a una obra de teatro, visité la sala Común *Gryffindor*, casi quemé el libro (¡tuve que apagar las llamas dándole golpecitos antes de que acabara en cenizas!)... Y al final afronté un «Test» en el que tuve que poner en práctica los hechizos en una prueba a contrarreloj. Solo si lo superas con éxito podrás continuar leyendo el libro y disfrutar con un relato escrito por la propia J.K. Rowling. Es tan inmersivo que aquel niño que lo juegue estoy segura que alucinará. Eso sí, un niño que aún siga poniendo su diente caído debajo de la almohada para que el Ratoncito Pérez se lo lleve, o esperando que algún día Campanilla entre por su ventana para llevarle al País de Nunca Jamás. Pura inocencia y sueños mágicos, de eso es lo que está hecho ***El Libro de los Hechizos***. *Anna*

and dragon-hide gloves are therefore recommended for this lesson.

En los márgenes del libro encontrarás anotaciones de antiguos alumnos con consejos. Y, por ejemplo, al comienzo te dirán que no liberes al dragón... Pero como curioso mago que eres, evidentemente tú lo soltarás...



DESCODIFICANDO LA MAGIA. **Al mostrar las páginas del libro a la PlayStation Eye, en la pantalla del TV contemplarás cosas tan fantásticas como en la imagen de la izquierda.**







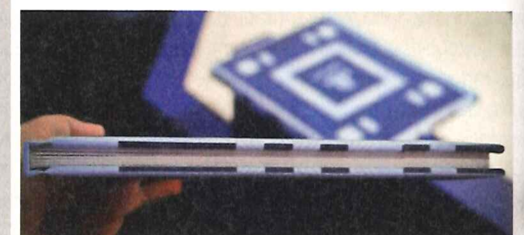


En ocasiones, el juego te trasladará a localizaciones como la sala común Gryffindor, donde tendrás que poner en práctica algún hechizo aprendido. En este caso es Incendio.



UN CUENTO MÁGICO

Este es el aspecto del libro sin los efectos mágicos de la Realidad Aumentada, y que servirá para cualquier otro juego creado en exclusiva para Wonderbook. Es de pasta dura, mide 280x235 mm, apenas pesa 600 gramos y contiene 12 páginas en las que se encuentran diferentes códigos QR (o algo similar). Siempre será necesaria la cámara PS Eye, y el uso de PS Move dependerá del título.







No te sorprendas por la cantidad de personajes que se cruzarán en tu camino. Este rey gato solo es el primero de muchos.





Esta simpática criatura es un únimo, uno de los muchos que viajan en compañía de magos. No te dejes engañar por su aspecto, es más feroz de lo que parece y su ayuda es de agradecer.

El diseño del mapa y cada zona es una exquisitez, como una obra de un pintor muy cuidadoso y hábil.

PS3 PlayStation 3

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Level-5**
Género **JRPG**

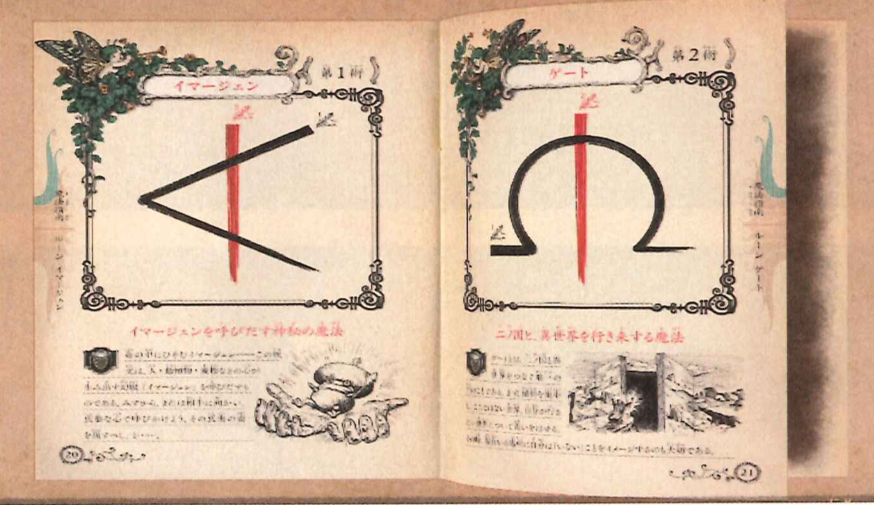
Ni No Kuni La Ira De La Bruja Blanca

Level-5 y Ghibli se unen para crear una preciosa obra de arte

Ni No Kuni es algo más de lo que parece a simple vista. De la colaboración de **Level-5** y **Ghibli** no podía resultar otra cosa que un videojuego con una maravillosa y emotiva historia que discurre en un mundo que ya de por sí supera los límites de lo bello. Todos hemos sido niños despreocupados y Oliver es una perfecta representación de lo fantástica que es la inocencia. Pero también todos conocemos el precio de una decisión equivocada y nuestro protagonista deja atrás su infancia de forma muy brusca. Sin comerlo ni beberlo, descubre que puede hacer magia con un libro que había enterrado en las cenizas de la chimenea, su peluche favorito resulta ser un duende llamado Drippy y debe embarcarse en una misión que cualquiera calificaría de imposible. Para ello tendrá que recorrer un mundo desconocido y medieval, en el que las normas de la vida a la que está acostumbrado apenas valen. Acompañar a Oliver es todo un placer, mientras vamos descubriendo los malvados planes de Shadar y la Bruja Blanca, nos enfrentaremos a una gran variedad de criaturas -que nadie se atrevería a calificar de monstruos- y conoceremos todo tipo de lugares que, incluso hasta los más desagradables, encierran una belleza especial. Y todo ello, con una banda sonora que no puede ser calificada de otra forma que mágica. Cada vez queda menos para que llegue este fantástico RPG a **PS3**. Podremos disfrutar de sus voces originales en japonés, únicas tal y como son. Aunque no están dobladas al español, las voces en inglés mantienen la esencia del japonés sin resultar forzado. Sus textos están en cuatro idiomas más, entre ellos el castellano que nos sorprenderá con exclamaciones como «¡caracoles!» o «¡bárbaro!», y un bestiario casi siempre ingenioso: Rinosaurios, Ovicornios, Tigretekas... Y cómo olvidar el magnífico libro de hechizos, perfectamente reproducido en el menú del juego, aunque nada como tener en mano la versión física que acompañará la edición especial. *Paz*

A LA VENTA EL 25 ENERO







Nuestro libro de hechizos se irá completando a medida que vayamos encontrando páginas, superando desafíos y descubriendo sitios nuevos. Si lo seleccionamos en el menú se abrirá esta vista para que podamos ver la página que queramos. Casi como si tuviéramos el libro en nuestras manos.

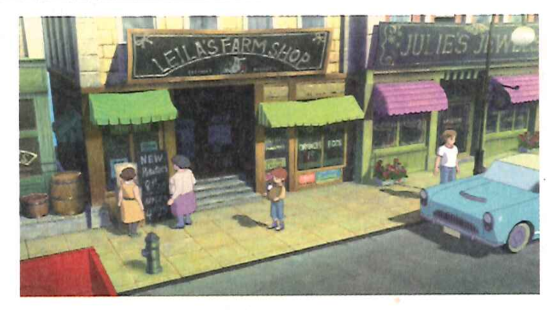




Aunque Oliver se sienta solo al principio, no lo estará por mucho tiempo. Siempre habrá un amigo dispuesto a ayudarle. ¿Y para qué rechazar la compañía cuando varios ojos ven mejor que solo dos?

CADA LUGAR Y CADA CIUDAD TIENE SU PROPIA MAGIA

Si eres de los que te gusta fijarte en los detalles no pararás de asombrarte con Ni No Kuni. Los escenarios por los que te moverás tienen cada uno algo que llama la atención. Motorville, por ejemplo, un pueblo al estilo de las décadas 50 o 60, con sus artísticos rótulos y sus coches de época. O Ding Dong Dell, colorida, tranquila y gatuna. Y cada lugar lejos de la civilización, como los bosques o el desierto que transmiten pura realidad: calor, penumbra o sequedad.





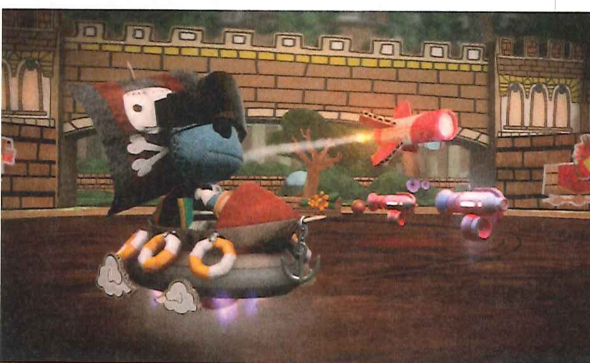






Casi siempre, la victoria en una carrera se determina por tu habilidad con el mando y las armas que utilices.





Si el arsenal que viene de serie se te hace pequeño, tienes la opción de crear tus propias armas.

También podrás diseñar los circuitos y compratirlos con otros usarios en PS Network. Y, cómo no, hacerte con los de otros jugadores.

PS3 PlayStation 3

Compañía
Sony C.E.
Programador
MM y UFG
Género
Carreras



LBP Karting

La sabiduría de dos grandes sagas calienta motores en el que va a ser el juego de carreras más loco del momento

Cuando dos desarrolladoras de grandes *best seller* se unen para hacer un juego, lo único que podemos esperar es una genialidad, como es el caso de ***Little Big Planet Karting***. Tras probar la demo que **Sony C.E.** publicó en la *Store* -durante un tiempo muy limitado- solo podemos decir que tenemos ganas de más, de más carreras locas a lo *ModNation Racers* con toda la artillería pesada de *LBP*. Y es que cuando te pones al volante de un *kart* (que podrás personalizar, al igual que al piloto *sackboy*) sientes la velocidad gracias a que los vehículos responden a tus acciones y se mueven con credibilidad. Es decir, el juego goza de una jugabilidad *made in* **United Front Games**. Y lo que hace aún más especial dicha mecánica, es que está enriquecida con la de *LBP*. De tal modo que, por ejemplo, los *items* que puedes recoger en las carreras están inspirados en los de la saga de los *sackboys*, como el que te permitirá adelantar a los rivales con el efecto «Rehacer» del modo creación de *LBP*. Habrá un montón, pero si por un casual el inventario armamentístico se te hace escueto, tienes la opción de diseñar tu propia arma y llevar a la pista cualquier cosa que se te ocurra. Crear y compartir, como es habitual en los juegos de **MM** y **UFG**. Circuitos, karts, armas, *sackboys*... todo lo que construyas podrás subirlo a Internet, donde además podrás tomar prestadas también las creaciones de otros usuarios.

Little Big Planet Karting incluye diferentes modos de juego: carrera historia, batalla, pantalla partida o multijugador vía On-line en el que podrán participar hasta 10 jugadores. La victoria, como suele pasar en la mayoría de este tipo de carreras, dependerá sobre todo de la habilidad del jugador ante el volante y su suerte con las armas... Y es que el juego, al fin y al cabo, ofrecerá la diversión de las carreras de *ModNation* potenciada por la originalidad de *LBP*. Sin duda, un título que supondrá un antes y un después en el género. *Anna*







Como los sackboys, también podrás personalizar los karts. Partirás de una estructura de cartón sobre la que añadir cosas.





El juego incluye diferentes modos: carrera historia, batalla, pantalla dividida (como puedes observar en la foto de arriba) o el modo multijugador a través de PlayStation Network, en el que podrán participar hasta 10 jugadores.





La carátula de LBP Karting refleja que la diversión es el leit motiv del juego, pues une las locas carreras tipo ModNation Racers y la imaginación -y originalidad- de LBP.





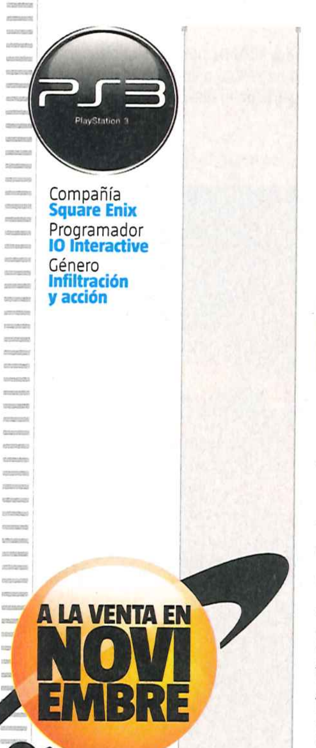
Hitman se apunta a la moda de matar automáticamente: podremos apuntar a cámara lenta a varios objetivos y matarlos antes de que puedan reaccionar.





La ciudad y nuestro asesino comparten una misma cualidad: la de cambiar de aspecto según se les antoja. Oscura o viva, así es Hope.

Esa mirada de sospecha y de desconfianza, que no de estreñimiento, que lleva siempre el Agente 47 es ya todo un símbolo de la saga.



Compañía
Square Enix
Programador
IO Interactive
Género
Infiltración y acción

Hitman Absolution

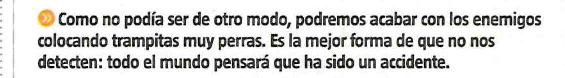
Una ciudad viva habitada por un personaje que solo conoce la muerte

La moda de los calvos brutos parece estar resurgiendo y, aunque Bruce Willis lleva años sin un pelo de tonto y Jason Statham se lo rapa desde que tenía 20, el regreso del Agente 47 viene a sustentar esta teoría.

Pero no estamos aquí para hablar de alopecia, sino de la ciudad en la que se desarrolla ***Hitman Absolution***, *Hope*, una urbe viva y que puede tener un arma tan efectiva como una pistola a la vuelta de la esquina. Resulta impresionante cómo todo está relacionado, cómo el juego tiene ese aire de *sandbox* que le sienta tan bien a un título de infiltración y asesinato (¿alguien ha dicho *Assassin's Creed*?) y que nos obliga a estar pendientes de cada situación y de cada paso que damos, porque podría alterar severamente nuestro siguiente movimiento en la misión. A la hora de matar a un grupo de mafiosos de pacotilla, lo mejor es no llamar la atención, por aquello de que la policía, además de estar compinchada, nos puede pillar por sorpresa. Por suerte, y a diferencia del 90% de los juegos por el estilo, no abrirán fuego nada más vernos, a menos que estemos matando a alguien, claro. La actitud de la IA es más creíble de lo habitual, sobre todo en su relación con el entorno. No solo los ruidos llamarán la atención de los enemigos, sino también los objetos desplazados, por ejemplo. Asimismo, cada descuido nos pasará una mala jugada: si los perros detectan nuestra presencia, se pondrán a ladrar alertando nuestra posición; si atacamos a alguien mientras está hablando por teléfono, la otra persona al otro lado de la línea sospechará... Por suerte, la ciudad es nuestra aliada: cornisas, armarios, botellas, etc., todo sirve para matar en manos del Agente 47. Será vital saber aprovechar cada *item*, o nuestra puntuación de asesino se verá mermada. Lo mejor: pensar, meditar un poco las maniobras de ataque y, claro, usar las ayudas del juego, aunque se podrán desactivar a nuestro gusto. *Louviers*







Las cornisas son el mejor aliado del asesino a sueldo. Eso y los tubos de ventilación del tamaño de un piso de estudiantes.



Como no podía ser de otro modo, podremos acabar con los enemigos colocando trampitas muy perras. Es la mejor forma de que no nos detecten: todo el mundo pensará que ha sido un accidente.







TAN PICTÓRICO COMO DANTESCO

Hemos de reconocer que nos sorprende el estilo de Hitman Absolution para bien. Su atmósfera, oscura por momentos, también rebosa color y cuenta con unos filtros de luces que hacen que la ciudad y sus escenarios por momentos parezcan sueños. O más bien pesadillas, porque el juego no se corta ni un pelo (perdón por el chiste) a la hora de mostrar las escabrosas ejecuciones del Agente 47. La sangre, los cuerpos contorsionados en posturas imposibles y los escenarios destruidos son el pan nuestro de cada día. Y la prensa, evidentemente, se hará eco de los hechos.



"The world at your fingertips"

VOL. CL...No. 7,840

HOPE

NEWS TIMES

HOPE, South Dakota
Friday
May 18th
2012

LATE EDITION 75 CENTS

Hope Today, cloudy, 40% chance of thunderstorms, high 78. Tonight, heavy rain, low 49. Tomorrow, sunny, high 74. Weather map on page A7

MECHANIC CRUSHED BY CAR LIFT!

"HEAVY" WORKLOAD RESULTS IN TRAGEDY

The body of Josh Wiggins, a 49-year-old auto mechanic at Hope's oldest garage, was found pinned beneath a wine bottle-green vintage 1968 Fauxdillac DeVille he was working on. When asked to comment on the apparent accident, local Sheriff Clive Skurky noted that the accident was likely triggered by material fatigue and a malfunction in the lift controls. A truly gruesome sight awaited local authorities as they lifted the car to retrieve the body. A local coroner went on record, saying: "It's terrible to say, but Mr. Wiggins literally found himself stuck between 1st and 2nd gear." Funeral services (closed casket) will take place on Sunday and the local church is holding a bingo raffle collection for Mrs. Wiggins and her two children following the service.

HOPE'S FINEST GETS RIPPED TO SHREDS

Accidents are all over Hope these days, it seems, sparing not even Hope's finest. "There I was patrolling the outskirts, minding my business when something suddenly smashed into me," says Officer Monroe of Hope PD. "When I came to a stop and checked the car, I saw that I had run over a shovel and my tires were ripped to shreds." Asked to comment on his officer's misfortune, Sheriff clive Skurky urged citizens to put their shovels away and keep their hoes off the street. Sources close to Officer Monroe inform us that he has an otherwise spotless record regarding shovels and hoes.

MASSIVE GUN RANCH

Santoros

DEXTER

FOR HOME DELIVERY

ÚLTIMA HORA



Compañía
Deep Silver
Programador
Southend Interactive
Género
Hack and Slash

Sacred Citadel

Un hack'n'slash de corte retro para los que sienten morriña de tiempos pasados

Propósito **PlayStation R.O.**: alabar todos los juegos hechos con buen gusto y que nos lo hacen pasar bien sin tener que recurrir a las últimas tendencias generacionales. Tal es el caso del juego que nos ocupa: un *hack and slash* de desplazamiento lateral. Y te preguntarás, ¿qué es lo que tiene de especial? Pues que los desarrolladores de *Southend* han sabido trasladar a **PS3** todas las buenas sensaciones de los clásicos de lucha de recreativa. Amor por lo retro, no lo podemos evitar.

Tras el adverso *Risen 2*, **Deep Silver** apuesta por un título de descarga digital a través de *PlayStation Store*. Y estoy segura de que lo petará el día de su lanzamiento. Estéticamente, por lo que vemos en las pantallas, es una oda a aquellos juegos que nos acompañaron en la adolescencia (si ya rondas los treinta y muchos, claro); en cuanto a la trama, los hechos que acontecen en ***Sacred Citadel*** son el prólogo del próximo capítulo de la historia de *Sacred* y desvelarán un secreto acerca de los Serafín (relacionado con la historia del *Action RPG, Sacred 3*, que llegará en 2013). Así pues, el jugador podrá escoger a su guerrero entre un *Safiri*, un explorador de *Ancaria* y un chamán *Khukuri*, cada uno con distintas habilidades que pueden personalizarse con objetos y cuya mecánica posee ciertas dosis de rol. De tal modo que tu personaje podrá portar armas intercambiables a dos manos, realizar *combos* y saltos dobles; y la combinación de todos ello (más todo lo anterior mencionado) dará como resultado una acción tan caótica como divertida. En definitiva, un juego de acción y lucha como los de antaño.

En cuanto a las opciones multijugador, **Deep Silver** ha desvelado que hasta tres amigos podrán unir sus fuerzas para derrotar al enemigo, y que tendrán la opción de salir o entrar de la partida en cualquier momento. Llegará a la *Store* en 2013, pero aún no se ha confirmado el mes. *Anna*





Tu guerrero podrá ser un Safiri, un explorador de Ancaria o un chamán Khukuri.



Sacred Citadel incluirá un modo multijugador cooperativo para hasta tres usuarios.

EL JUEGO, QUE SERÁ DE DESCARGA DIGITAL A TRAVÉS DE PLAYSTATION STORE, REÚNIRÁ LO MEJOR DE LOS CLÁSICOS DE RECREATIVA







El personaje que controles llevará un arma en cada mano, que podrá intercambiar, a elegir entre un amplio arsenal.

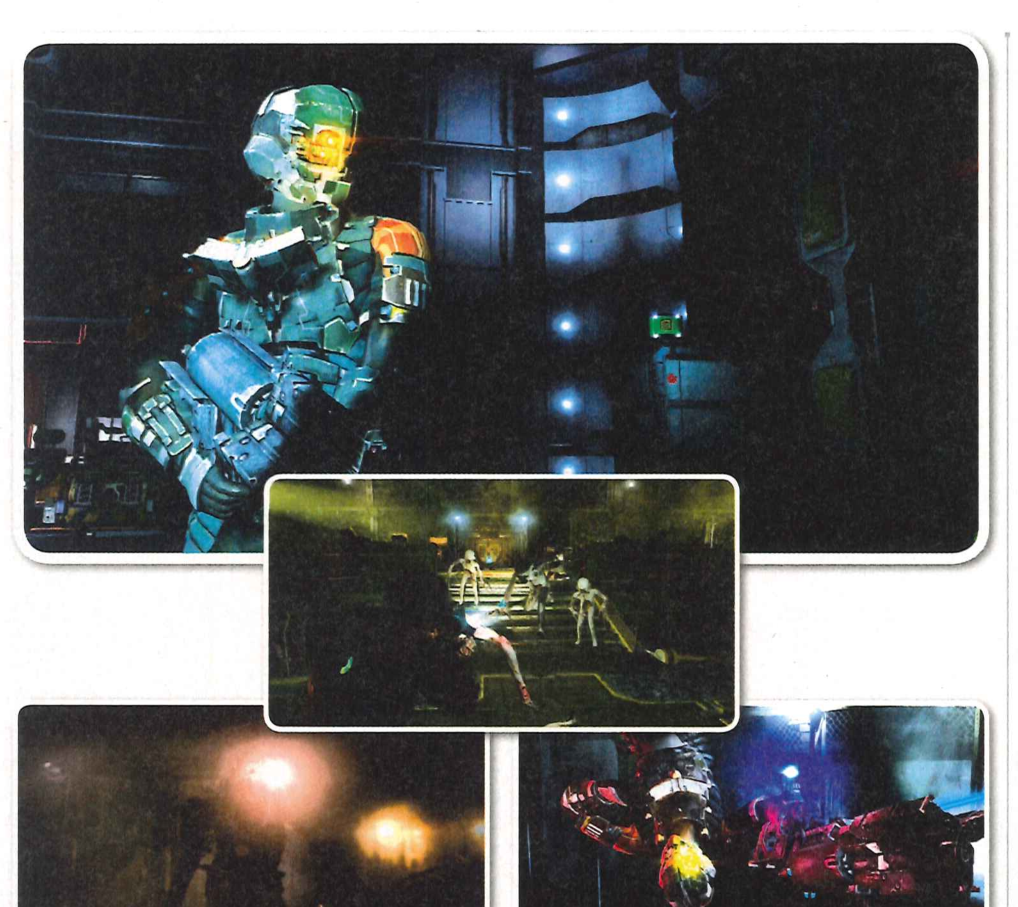


PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

Si todavía no conoces las increíbles ventajas de PlayStation Plus te estás perdiendo algo muy grande. Eso sí, deja espacio en el disco duro de tu PS3 porque vas a llevarte los 11 juegazos de estas dos páginas al suscribirte.

- Consigue 11 videojuegos increíbles al instante
- Colecciona un total de 45 juegos al año
- 12 meses de suscripción por solo 49,99 euros



DEAD SPACE 2

El juego del mes que te hará temer cada paso que des

Desde su salida en enero de 2011, **Visceral Games** nos hizo temblar con la segunda parte de su exitoso *Dead Space*. La estrategia a la hora de desmembrar necromorfos (ir disparando a lo loco no es la opción más adecuada, pues la munición escasea y nuestros enemigos no se matan así como así), su acción, su mayor dificultad y el avance en su argumento lo hizo merecedor de un 9,1. Aunque no es fácil atrapar al jugador en una atmósfera de terror, ***Dead Space 2***, como ya lo hizo su predecesor, consigue mantenerte en un continuo estado de tensión. Los monstruos que pueden salir de cualquier parte, la oscuridad y la gravedad cero hacen de ***Dead Space 2*** un título imprescindible si te gusta estar con la adrenalina disparada y temiendo lo que puede aparecer al otro lado del pasillo. Por eso, durante este mes tendrás la oportunidad de obtener este videojuego totalmente GRATIS por ser usuario del servicio **PlayStation Plus**.

ROCK OF AGES

Disfruta pensando en la mejor estrategia y destruyendo a tu paso todo el territorio enemigo

Después de mucho esperar, por fin llega a **PlayStation 3 *Rock Of Ages***. Se trata de un juego de estrategia de lo más divertido en el que tomarás el control de una enorme roca con cara. Tu misión será superar los obstáculos que te ponga el adversario y destruir la entrada de su castillo para, finalmente, aplastarle, mientras intentas por todos los medios que suceda lo contrario y el que acabe aplastado seas tú.











DARKSIDERS

Vigil Games y **THQ** nos presentan esta aventura con un protagonista excepcional: Guerra, uno de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. Acompañaremos a este personaje en su camino para destripar una larga historia sobre traiciones a lo largo de una tierra arrasada y plagada de monstruos demoníacos. Antes de hacerte con la segunda entrega (con Muerte a la cabeza), te lo recomendamos.



SAINTS ROW 2

Si te gustan los *sandbox* no te pierdas este título totalmente gamberro, con un sentido del humor de lo más bizarro. Incluye un extenso editor de personajes para que personalices a tu héroe, muchísimas opciones y hasta un modo cooperativo en el que hacer el cabra con tus amigos. ***Saints Row 2*** es de esos juegos que no te dejarán indiferentes.

Cuatro maravillas descargables para tu colección



OUTLAND. De la mano de **Ubisoft** llega este videojuego, con un espectacular diseño y un fantástico, aunque extraño, argumento.



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT. Una misteriosa maldición nos trae de vuelta a Lara Croft, con la que viviremos una aventura llena de acción.



ODDWORLD: STRANGER'S WRATH. Únete a Stranger, un cazarrecompensas en su misión de atrapar a los más peligrosos criminales con un fin algo misterioso.



RENEGADE OPS. **Avalanche Studio** recupera la esencia de las recreativas en este videojuego donde lo importante es destruir al enemigo y pasárselo bien.

3 clásicos imprescindibles de PS3

Estos tres grandes éxitos de Sony C.E. estarán disponibles en tu colección de videojuegos de PlayStation Plus para tu disfrute inmediato.



LITTLE BIG PLANET 2

Acompaña a *Sackboy* en su misión para atrapar al malvado Negativitrón,que quiere robar los sueños de los habitantes de *LBP*. Y mientras, recoge los *ítems* que podrás utilizar en su mejorado editor de niveles. Todo lo que quieras hacer en ***LBP2*** está a tu alcance.



INFAMOUS 2

¿Héroe o villano? No te costará mucho caer a un lado u otro, pues siempre estarás en el límite entre el bien y el mal. Las misiones nos permitirán recorrer la enorme ciudad de *New Marais* creando el caos o salvando a tus objetivos gracias al Amplificador que lleva Cole.



MOTORSTORM APOCALYPSE

Vive la esencia de las carreras frenéticas de *MotorStorm*, tanto en su modo Historia como en el multi-jugador. Y no te fíes de tu memoria, pues el trazado puede cambiar en cualquier momento debido a derrumbes o desastres naturales.

PlayStation Plus en formato físico

TARJETA DE SUSCRIPCIÓN

¿Aún dudas? Pues a partir del 6 de septiembre podrás obtener la tarjeta prepago anual de **PlayStation Plus** en tu tienda habitual por solo 49,99 €. No lo pienses más y hazte con este servicio exclusivo. ¡Empieza a disfrutar de todas sus ventajas cuanto antes! Si quieres hacerlo a través de *PS Store*, además de la oferta anual, tendrás opción de suscribirte por 14,99 € y disfrutar de 90 días de **PlayStation Plus**.



Rebajas: ¡Ay, que me lo quitan de las manos!



1. DIRT SHOWDOWN
~~29,99€~~ 26,99€



2. MIDNIGHT CLUB L.A. COMPLETE EDITION
~~17,99€~~ 13,49€



3. PAYDAY: THE HEIST WOLFPACK BUNDLE
~~16,99€~~ 13,59€



4. SUPER STARDUST HD COMPLETE
~~9,99€~~ 4,99€



5. HYDROPHOBIA PROPHECY
~~1,49€~~ 1,39€



6. ARC THE LAD (PSONE)
~~4,99€~~ 2,99€



7. L.A. NOIRE COMPLETE EDITION
~~23,99€~~ 20,39€



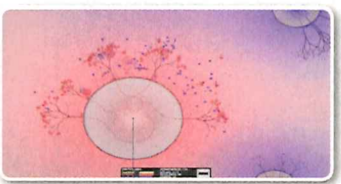
8. L.A. NOIRE
~~17,99€~~ 15,29€



9. ZACK ZERO
~~2,99€~~ 1,50€



10. REAL STEEL
~~5,49€~~ 2,75€



11. EUFLORIA
~~3,99€~~ 3,19€



12. BURGERTIME WORLD TOUR
~~3,99€~~ 3,19€



13. A-MEN (PS VITA)
~~9,99€~~ 7,99€



14. HARVEST MOON: HERO OF LEAF VALLEY (PSP)
~~6,99€~~ 6,29€



15. HALF MINUTE HERO (PSP)
~~5,19€~~ 4,93€



16. BLAZINGS SOULS: ACCELATE (PSP)
~~12,99€~~ 11,04€



17. INNOCENT LIFE (PSP)
~~4,49€~~ 4,04€



18. VALHALLA KNIGHTS 2: BATTLE STANCE (PSP)
~~6,49€~~ 5,84€

VERSIONES DE PRUEBA

¿Qué mejor manera de saber si te gusta un juego que probándolo totalmente gratis durante 60 minutos?



1. » Mass Effect 3
2. » Infamous
3. » Prototype
4. » Borderlands
5. » Resident Evil 5: Gold Edition
6. » Mass Effect 2
7. » Rayman Origins
8. » Gran Theft Auto IV
9. » Battlefield 3
10. » Assassin's Creed II
11. » Bioshock 2
12. » Far Cry 2
13. » Red Faction: Armageddon
14. » Red Dead Redemption
15. » NFS Hot Pursuit
16. » Mafia 2
17. » Sonic Generations
18. » Driver: San Francisco
19. » ModNation Racers
20. » Medieval Moves

TEMAS

Da una imagen fresca y renovada a tu menú de PlayStation 3 con estos nuevos temas dinámicos para todos los gustos.

1. » Abstract Shapes
2. » Assassin's Creed Revelations
3. » Playa
4. » Atletismo
5. » Arte Abstracto





La posibilidad de revertir la gravedad complicará aún más los ya de por sí diabólicos puzzles del juego.

10,99 €



Aquí tienes el mismo escenario, en la dimensión normal y recién convertido a la dimensión blanda. Observa los deliciosos detalles, como la transformación del decorado (empezando por los cuadros que abundan en la mansión).

Test



QUANTUM CONUNDRUM

PS3

Género **Puzzle**
Compañía **Square Enix**
Desarrollador **Airtight Games**
Jugadores
On-line **No**
Texto-Doblaje **Castellano-Inglés**

Quantum Conundrum comparte la autoría de la talentosa Kim Swift con el ya clásico *Portal* (que trabajó para **Valve** también en los dos *Left 4 Dead*, aunque no en la secuela de *Portal*). Es un dato que puede llevar a engaño. El jugador despistado comparará los dos juegos y podrá concluir que se parecen demasiado, ya que tienen en común la mecánica de *puzzle* en primera persona, cierta estructura a base de habitaciones que se van abriendo según se va averiguando cómo salir de ellas y apuntes ambientales y argumentales aquí y allá (desde la sardónica voz que comenta las jugadas a las puntadas de ciencia-ficción disparatada). Y aunque es obvio que Swift se ha empapado en el espíritu *Portal* (esto es guion ingenioso y poco intrusivo, sentido del humor, *puzzles* infernales y exigencia al jugador de habilidad y materia gris a partes iguales), ***Quantum Conundrum*** encuentra una identidad propia muy rápido. En el nuevo juego de Swift, los *puzzles* se resuelven al cambiar la dimensión en la que se encuentra el protagonista y, por tanto, las características de los objetos. En una se hacen muy ligeros, en otra extremadamente pesados, en otra se invierte el eje gravitatorio y, finalmente, hay una cuarta dimensión en la que el tiempo se ralentiza. Aunque el jugador comienza explorando las dimensiones por separado, estas acaban mezclándose entre sí y dando pie a *puzzles* en los que incluso se exigen ocasionales acrobacias plataformeras que, como en el primer *Portal*, pueden hacer perder los nervios a más de uno. *John Tones*

DEMO JUGABLE En PlayStation Store



AUTÉNTICA AUTORÍA. Si quieres saber todo sobre Kim Swift, te recomendamos que busques el número 4 de nuestra revista hermana, GamesTM. ¡Corre antes de que se acabe agosto!



EVALUACIÓN

Un diabólico puzzle que te tendrá absorto durante sus buenas ocho horazas (si tienes la suerte de no atrancarte en ningún momento, cosa poco probable) y que, a pesar de sus obvias similitudes con Portal, consigue brillar con una identidad propia.

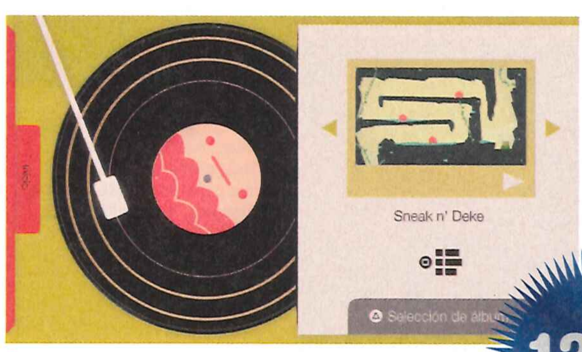
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	7,4	8,8	8,6	-	8,7

Estilo de dibujos animados y algún problemilla en las zonas de plataformas.

Dificultad progresiva y asequible, pero que a la vez ofrece un desafío muy sólido.

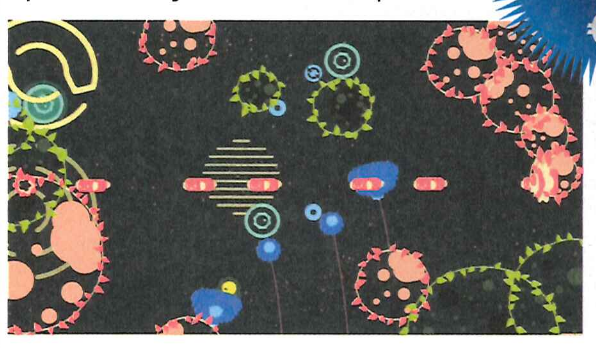


Analizamos los mejores lanzamientos



Hay 6 álbumes y cada uno contiene 4 «singles»: en total 20 niveles de plataformas donde seguir el ritmo de la música es importante.

12,99 €





Uno de los seis «discos», Corporeal, está inspirado en una oficina con sus trabajadores: tendrás que abrir cajoneras, derribar oficinistas tomando café...



PS VITA



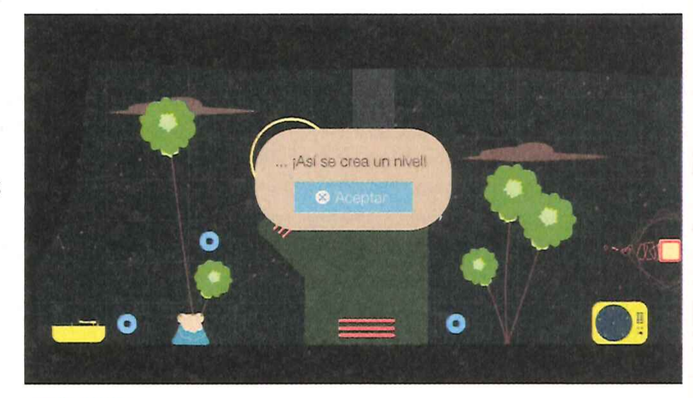
SOUND SHAPES



Género
Plataformas musical
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCEA
Jugadores
On-line
Sí
Texto-Doblaje
Castellano

Más que crear música tipo *PixelJunk 4am*, en ***Sound Shapes*** lo que tendrás que hacer es seguir el ritmo. Algo así como lo visto ya en *Patapon*, pero mucho menos histriónico. Tras las melodías y las notas musicales se construyen un total de 20 niveles plataformeros, en los que tendrás que guiar una bola que se pega a determinados salientes y superficies y sortear todo aquello que sea de color rojo. Así, para superar los obstáculos y peligros es fundamental escuchar los ritmos, y con cada moneda que recojas añadirás una nota a la música que estés escuchando en ese momento. Una música que ha sido creada por diferentes autores, desde Jim Guthrie para el álbum (hay seis en total) *Corporeal* -que se inspira en los trabajadores de una oficina-, a los canadienses de música electrónica indie, *I Am Robot and Proud*, quienes escucharemos en los cuatro niveles del disco *Hello World*. Cada álbum presenta diferentes entornos: una ciudad en la que tienes que trepar por un rascacielos para saltar al siguiente sin chocar con las bombas; las profundidades de la tierra donde te esperan unos bichos que avanzan por raíles de puntos (cuyos gráficos han sido diseñados por PixelJam y recuerdan a los de un Comecocos,)... Destreza con los controles y estrategia es lo que se requiere. El juego, además, incluye la opción de crear tus propios niveles con los objetos desbloqueados en en el modo principal y compartirlos con otros usuarios vía On-line. Tocando la pantalla táctil delantera y trasera podrás añadir terrenos, notas, decorados, colores... ***Sound Shapes*** es un plataformas musical con muchísimo gusto y tremendamente adictivo. *Anna*





CREA UN NIVEL. Con los objetos que hayas desbloqueado en el modo Campaña (notas musicales, decorados, terrenos...) podrás diseñar tus propios niveles utilizando las pantallas táctiles.

EVALUACIÓN

Escenarios minimalistas donde todo lo que aparece tiene sus efectos y consecuencias, fantástica música que está magníficamente integrada en la mecánica del juego, editor de niveles mediante el uso de las pantallas táctiles... Una pequeña obra de arte de la Store.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	9,2	9,0	8,0	8,0	9,0

Sencillos a la vez que vistosos. Variados entornos que hacen que hasta el pixel sea bello.

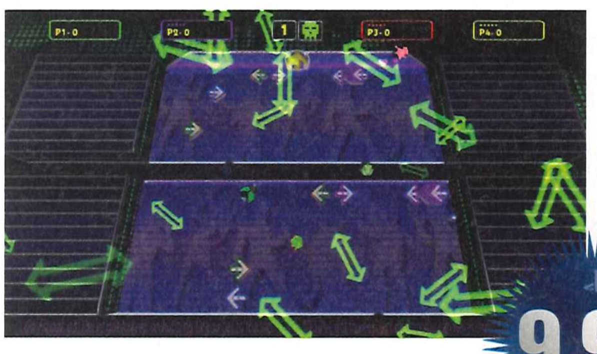
Quizá 20 niveles te sepan a poco, pero puedes crear más o hacerte con los de otros usuarios.





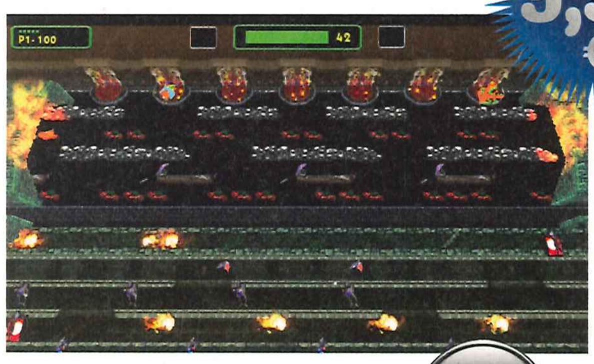


Para conseguir la estupenda skin de Contra... Bueno, si andas por la treintena ya sabes qué hacer cuando un juego de Konami te pide un código, ¿no? Una pista: en el mando de PS3, X es A y círculo es B.





9,99 €







El juego permite combinar diversas estéticas: hay, entre otras, una pseudopixelada que recuerda al clásico y que evidentemente es nuestra favorita.

FROGGER HYPER ARCADE EDITION

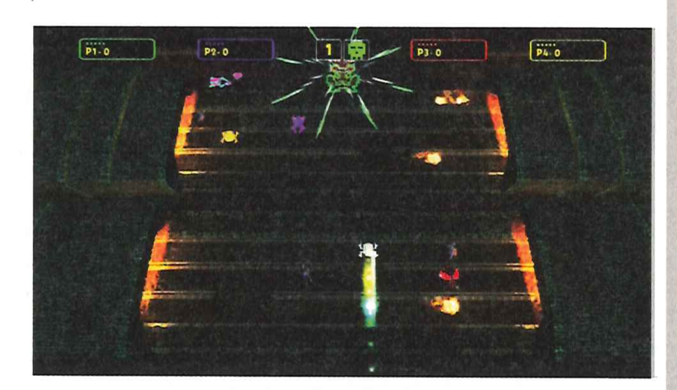
PS3





Género
Arcade
Compañía
Konami
Desarrollador
Zombie Studios
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano

A una compañía le interesa hacer nuevas versiones de sus juegos clásicos, pues permite que las franquicias sigan vivas y dando guerra (y beneficios). A los jugadores, por otra parte, nos interesa que se hagan juegos como los dos claros precedentes de este nuevo *Frogger, Pac-Man Championship Edition* y *Galaga Legions*: cuando aciertan, enriquecen las mecánicas de los juegos originales y, con añadidos como el multijugador o los *leaderboards* On-line, prolongan la experiencia original. El problema en este caso es que, quizás, el *Frogger* clásico no es tan versátil como *Pac-Man* o *Galaga*, y por ello no se puede reenfocar su mecánica al juego infinito o a las puntuaciones millonarias. Lo que sí ha ofrecido siempre *Frogger* son partidas rápidas, veloces y sencillas, y en ese sentido la gente de **Zombie Studios** ha optado por la mejor opción: potenciar el multijugador. Así, el juego rememora sus mejores momentos y se convierte en una enfebrecida competición de cuatro ranas por cruzar la carretera, con unos cuantos modos que consisten básicamente en machacar al adversario saltando más y más rápido, y evitando el tráfico rodado de rigor. Por desgracia, este nuevo *Frogger* carece de multijugador On-line, así que tendrás que llevarte a los amigos a casa, porque los modos para un solo jugador (incluyendo uno basado en la máquina original) son muy inferiores a los tres con multi. Pero bueno... ¿dónde está el problema en coger a unos cuántos amigos, convertirlos en ranas y hacer que un camión les pase por encima? *John Tones*





Algunos modos exigen la participación de varios jugadores. El propio juego se puede hacer cargo de los rivales pero, como siempre, mejor si tienes amigos a mano.

EVALUACIÓN

Una carencia de multi On-line y unos modos para un jugador que no están a la altura de los competitivos no deberían hacernos olvidar las virtudes de este nuevo Frogger: diversión directa, fulminante, clásica y perfecta para compartir con tres amigos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,0	7,2	8,2	7,0	-	7,5

Imitación del rollo neón. Pero las mejores skins son de Castlevania y Contra.

Poco profunda, pero directa y perfecta para partidas en multi. Y un buen modo Desafío.





Tendremos multitud de objetos a distinto coste con el que entorpecer el avance de nuestro enemigo, por eso es muy importante pensar una estrategia.

7,99 €



Tunea tu roca con diferentes potenciadores (fuego, un cinturón de pinchos) y lánzate a destruir todo lo que se cruce en tu camino.

Hay varios modos para jugar contra amigos como la carrera de obstáculos, donde nuestra habilidad con el control de la roca es determinante.



PS3



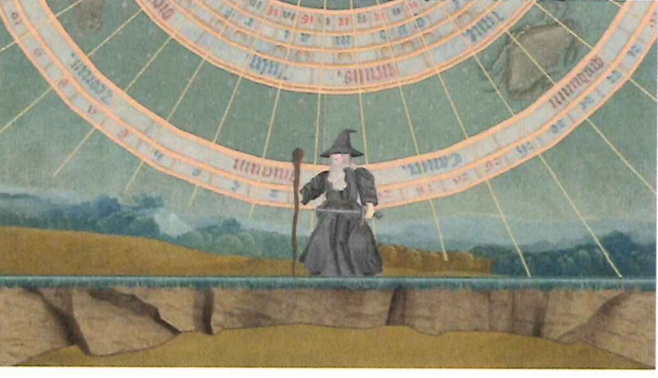
ROCK OF AGES



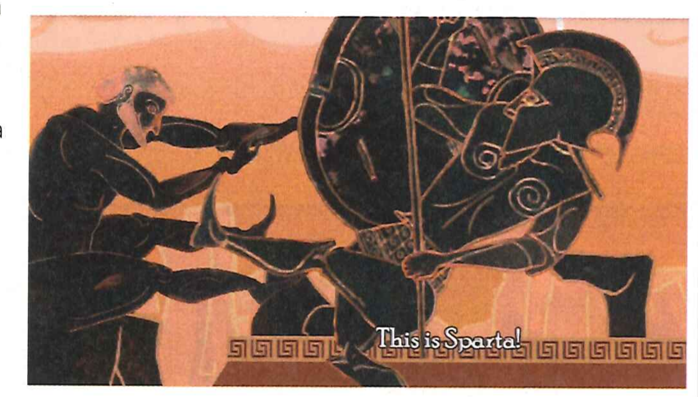
Género
Estrategia
Compañía
Atlus
Desarrollador
Ace Team
Jugadores
On-line
Sí
Texto-Doblaje
Español-Inglés

Por fin llega a **PlayStation 3** uno de los títulos más divertidos de estrategia. No es otro que ***Rock Of Ages***, con el que recorreremos cinco periodos históricos comenzando en la Antigua Grecia. Estamos intentando subir una gran roca por una pendiente bajo las órdenes de Crono y ciertos diablillos no hacen más que fastidiarnos para que volvamos a empezar una y otra vez. Harto de la situación, nuestro protagonista decide enfrentarse a él utilizando la misma roca. A partir de entonces, nuestra misión será destruir la puerta del castillo enemigo para ponernos cara a cara con ciertas figuras conocidas de cada periodo histórico como Agamenón, Justiniano o Giovanni de Medici. Tendremos que pensar bien la estrategia para llegar con fuerza a la puerta del enemigo y tener suficiente habilidad para no despeñarnos en cada giro. Y cuantas más construcciones reduzcamos a polvo, más dinero obtendremos para mejorar nuestra roca con el fin de levantar obstáculos para proteger el castillo. Antes de comenzar cada nivel veremos una presentación del mismo con una divertida animación sin diálogos pero con mucha «expresión», y todo ello ambientado con una divertida banda sonora que concuerda perfectamente con los hechos del momento.

Si decidimos jugar solos tenemos cuatro modos distintos: Historia, Carrera de Obstáculos, Prueba de Tiempo y Entrenamiento SkeeRoca. Y como no podía ser de otra forma, podemos medir nuestro nivel con amigos o a través de *PlayStation Network* con tres tipos de juego *single player* adaptados a multijugador. No podrás echar solo una partida... *Paz*



GUIÑOS HISTÓRICOS. Nos sorprenderán en cada animación con frases tan épicas como «¡Esto es Esparta!» de Leónidas o «¡No puedes pasar!» de Gandalf el Gris.



EVALUACIÓN

Un simpático juego con momentos muy épicos y divertidos. No podrás limitarte a destruir solo un castillo, se te pasarán las horas aplastando enemigos y protegiendo a tu protagonista. Y si quieres algo nuevo puedes desafiar a otras personas a través de PSN.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,1	8,7	8,0	8,6	8,5

Bastante simples pero realmente es un juego que no necesita una gran calidad.

Sencillo y complejo a la vez. Muy fácil de aprender a jugar pero hay que pensar.





Soldado. El killer valencianista quiere resarcirse esta temporada tras no ir convocado a la pasada Eurocopa.

Con la Eurocopa ya en la memoria y los JJ.OO. recién terminados, comienza la mejor liga del mundo y FIFA 13 regresa fiel a su cita con algunos refuerzos interesantes. ¿Repetirá título un año más?

FIFA 13

Camino a la excelencia

En **EA Sports** se han tomado muy en serio lo de mantenerse como referencia absoluta dentro del género deportivo por antonomasia. Para ello, el equipo de desarrollo, con el genial David Rutter a la cabeza, sigue devanándose los sesos año tras año con la idea de conseguir un simulador de fútbol cada vez más real y divertido. Si bien ***FIFA 13*** no va a suponer ningún cambio revolucionario a nivel jugable como ocurrió con la inclusión de la defensa táctica en la edición anterior, sí que podemos decir que el objetivo este año es el de afianzar y mejorar este y otros aspectos como el Motor de Impacto de Jugadores, las opciones de EA Sports Football Club, el modo Carrera y añadir ciertas novedades jugables que a continuación os desvelamos.

MEJORAS EN LA CANCHA

Tras varias sesiones con una versión casi completa del juego, comprobamos *in situ* que las innovaciones que se han venido anunciando durante los últimos meses se reflejan en partidos más fluidos y con un mayor protagonismo de las jugadas ofensivas. Las mejoras en la IA de nuestros compañeros de equipo permiten que cuando tengamos la po-



Messi. Todas las miradas estarán centradas en el astro argentino que vuelve a aspirar a todo con el Barça.

sesión del balón estos se muevan desde diversos flancos del ataque, creen desmarques al hueco o abran la defensa de una manera más inteligente y coordinada consiguiendo que tengamos muchas opciones para elegir la mejor jugada posible. En el apartado de regates, se mantiene la movilidad de 360º pero ahora, además, podemos dirigir la filigrana manteniendo encarado al defensor mientras realizamos amagos o hacemos un *sprint* explosivo. Estos avances complican a su vez la defensa, ya que habrá que ser aún más precisos -si cabe- en el *tackle* de lo que estamos acostumbrados, o incluso mantener la posición cubriendo mediante movimientos laterales. Para compensar un poco la dificultad, se ha creado también un nuevo sistema de control de balón que tiene en cuenta diversas variables a la hora de dilucidar si el control del esférico es óptimo, como son la velocidad y precisión del pase o la habilidad del receptor. Otra opción para frenar a los cracks como Messi será la de utilizar la corpulencia de nuestros defensores para desplazar al jugador contrario y así hacer que pierda el control. Esto es posible gracias al optimizado Motor de Impacto de Jugadores, que ya sorprendió la pasada edición y que ahora »





Con tantas opciones en ataque, el tackle es complicado, en muchos casos es más eficaz aguantar la posición al delantero.



El motor gráfico se mantiene aunque se han incluido nuevas animaciones en disparos que lucen realmente bien.

ha pulido algunos de los errores que presentaba. Tanto para estos como otros lances del juego, los forcejeos serán más habituales y el físico cobrará una mayor importancia.

En menor medida -aunque también reseñable- se han mejorado los pases, la actuación de los árbitros a la hora de sacar tarjeta o aplicar la ley de la ventaja e incluso las reacciones de los porteros. Todo ello en su conjunto genera una sensación de realismo cercana al fútbol competitivo, pero adaptada a partidos de 10 minutos; algo realmente difícil de conseguir pero que ***FIFA 13*** consigue aproximarse bastante.

Podrás crear todo tipo de jugadas a balón parado

MARISCAL DE LA ESTRATEGIA

Mención aparte merecen las jugadas ensayadas. Un aspecto trascendental que no había sido lo suficientemente explotado hasta ahora. Gracias a la nueva concepción del balón parado podemos elaborar multitud de estrategias en faltas de todo tipo, colocando hasta a 3 jugadores en la posición del balón. Desde engaños mediante amagos, pases en corto o jugadas elaboradas para desconcertar al rival que espera el disparo directo a portería. Para evitar esto, cuando estemos defendiendo contamos con la opción de añadir o quitar miembros a la barrera, adelantarla o hacer que un jugador salga a interceptar la ocasión. Mucho más complejo sin duda que el «lleno la barra hasta la mitad, le doy efecto y a ver qué ocurre». Disfrutar de todas

En tres cuartos de cancha, nuestros atacantes se despliegan en diferentes posiciones para darte múltiples opciones de pase.





En el modo Be a Pro podrás pedir tu salida del equipo a mitad de temporada y buscar ofertas para mejorar tu experiencia y caché.





MODO CARRERA

Por primera vez se incluyen equipos internacionales tanto para participar en torneos como para dirigir cual Seleccionador, se amplía la gestión de traspasos y la relación con los jugadores; asimismo, hay muchas más opciones para cambiar de equipo en Be a Pro.

Una buena colección de minijuegos









Lo que comenzó como una idea de entretener los tiempos de carga de los partidos, se ha convertido en un completo modo de minijuegos para entrenar y mejorar nuestra pericia. Con un total de 32 en 8 categorías tenemos desde los típicos rondos, a ensayo de faltas, disparo a la diana, fútbol-tenis, sorteo de obstáculos... Podemos acceder a ellos desde el menú principal e ir superando las diversas categorías de dificultad, o simplemente intenta hacer la mejor marca posible para figurar en las tablas clasificatorias. Entre partido y partido nada mejor para llevar tus habilidades a lo más alto del fútbol.









Las innovaciones jugables benefician el aspecto ofensivo del juego



EDICIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

Por solo 5€ más del PVP de FIFA 13 podrás hacerte con una de las 3 ediciones especiales creadas para la ocasión (Edición Real Madrid, Valencia F.C. y Leo Messi). Cada una de ellas tematizada y en caja metálica contará con 3 incentivos con un valor superior a 30 €: el equipo Adidas All Star con los 23 mejores jugadores de la franquicia como Messi y Benzema con su propia equipación, 10.000 monedas virtuales para la tienda de EA Sports Football Club y 24 sobres de oro para Ultimate Team.

» estas novedades será sencillo gracias a la ingente cantidad de licencias que FIFA nos tiene acostumbrados con más de 500 equipos oficiales y más de 15.000 jugadores en infinidad de modos de juego. Entre todos ellos destaca el modo Carrera donde por primera vez se incluyen selecciones nacionales. Asimismo, las relaciones con los miembros de la plantilla serán más importantes que nunca, tendremos actualización de resultados de otros partidos en vivo, personalización del editor, mayor flexibilidad en los fichajes... Como en cada entrega, no faltarán todo tipo de torneos oficiales o personalizados, pachangas con amigos, el nuevo modo de minijuegos de habilidad (ver cuadro), el siempre curioso *Ultimate Team* o un completo apartado multijugador del que os daremos todos los detalles en el próximo análisis.

CONÉCTATE AL MUNDO FIFA

Queda claro que las opciones On-line y la conectividad con los miembros de una misma comunidad es cada vez más importante. Esto lo ha sabido ver muy bien







Las físicas en los choques y pugnas por el balón, además de sorprendentes son efectivas. Desplaza lo justo al jugador para que no dispare con comodidad, pero sin llegar a hacer penalti.



Acostumbrados a actuaciones «extrañas» de los porteros en otras ediciones, nos complace deciros que la nueva IA ha subsanado estos errores.

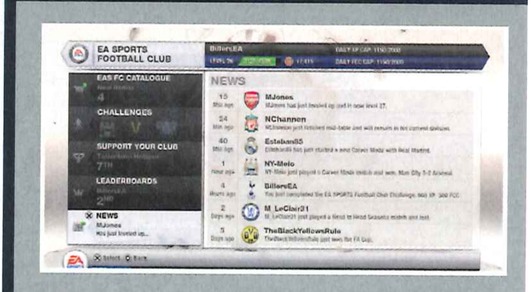
el equipo de desarrollo que ya centralizó todo esto en una especie de gestor denominado *EA Sports Football Club*. Si ya tienes una cuenta con *FIFA 12,* podrás trasvasar toda tu experiencia a la nueva edición que incluirá novedades como la conectividad con redes sociales -como *Facebook*- y, además, será compatible con las ediciones para sistemas iOS y *Android*. Según palabras del propio Matt Bilbey (Director General de **EA Sports**) la idea es la de «conectar a los aficionados de este y otros deportes a través de EA Sports Football Club». Una idea que no parece descabellada viendo la tendencia actual y que es perfectamente exportable a otras sagas de la compañía.

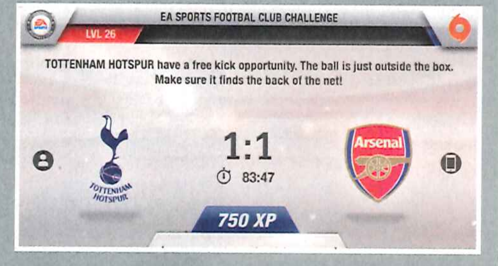
Regatear es un arte que te costará horas de ensayo dominar

CAMINO A LA GLORIA

Cierto es que todavía quedan algunos pequeños flecos que solucionar de

EA Sports Football Club

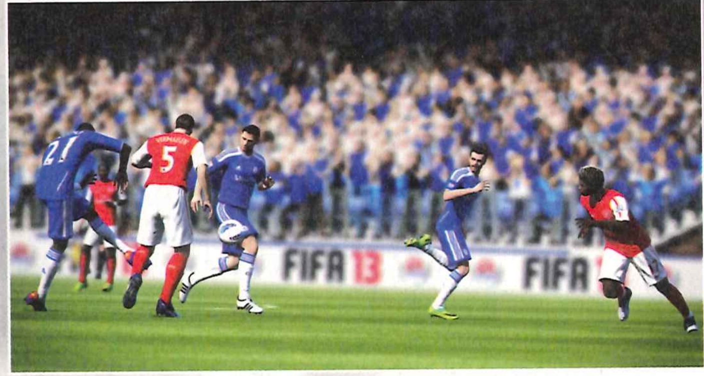




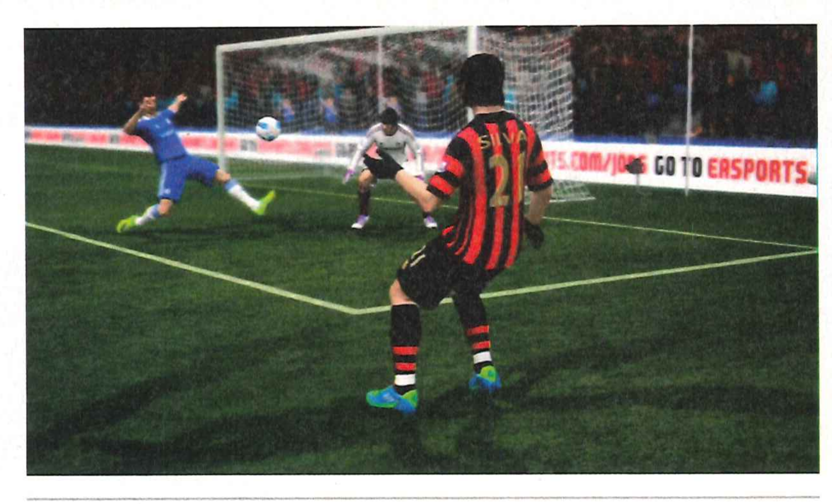


Manteniendo el pérfil creado en FIFA 12 si ya lo posees, podemos exportar toda nuestra experiencia en EA Sports Football Club a esta nueva edición. Además de sumar puntos a nuestro equipo favorito o canjear productos de la tienda, tenemos la opción de compartir mensajes con amigos en Facebook incluyendo nuestros logros e incluso hacer seguimiento de las pujas de Ultimate Team en tiempo real con nuestro iPhone o iPad. EA Sports ha prometido que durante la temporada incluirán multitud de incentivos como mejoras para los Virtual Pro, monedas para Ultimate Team o partidos extra en las Temporadas Cara a Cara.









En los controles influye tanto el pase como la habilidad del jugador

cara a la versión final, y que aspectos tan importantes como el apartado sonoro o las opciones On-line al completo aún no los hemos podido probar; sin embargo, hay que señalar que las sensaciones que nos llevamos de cara a poco más de un mes de la salida de este título no pueden ser mejores.

La senda marcada desde hace ya cinco años sigue evolucionando de una manera muy positiva. Con unas bases ya asentadas en los grandes cambios que se produjeron en la edición de la temporada pasada, la cordura indicaba afianzar un sistema de juego ya muy logrado, enfatizando las mejoras en aquellos aspectos mejorables relacionados -sobre todo- en lo referente a la Inteligencia Artificial. Si además de esto, nos encontramos con nuevos modos de juego y mayores opciones de conectividad, las impresiones no pueden ser más alentadoras. Pero esto no es todo, todavía nos quedan muchísimas cosas por contar, así que seguid atentos a los próximos números, que nosotros mientras vamos a seguir jugando con ***FIFA 13***.

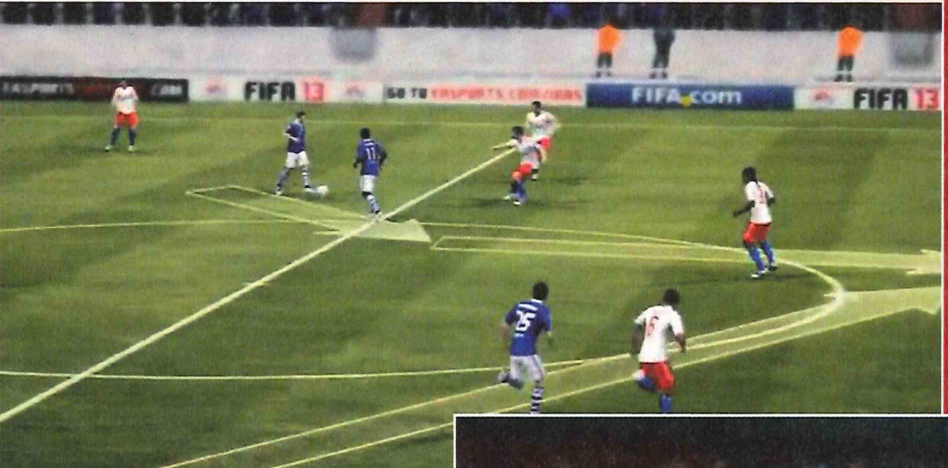
Juega en tu smartphone





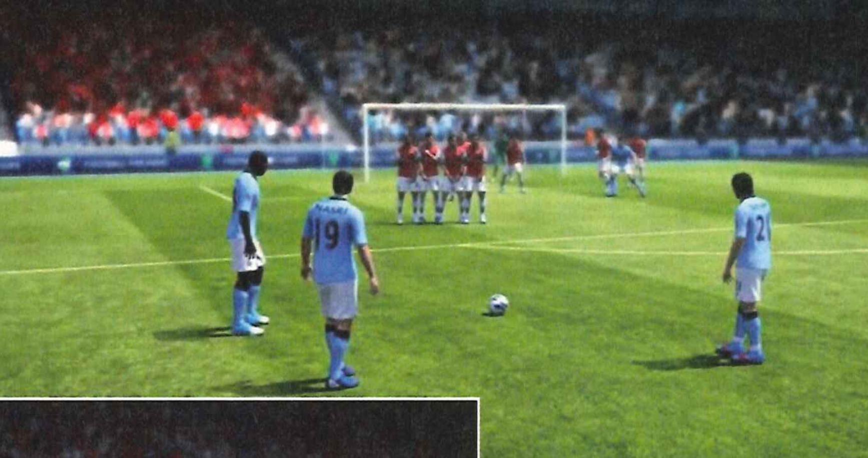
Los dispositivos iOS (iPhone, iPad y iPod Touch) y Android contarán con su propia versión de FIFA 13, que saldrá a la venta a finales de año y será compatible con la cuenta de EA Sports Football Club del resto de versiones. Además del propio juego, podemos gestionar nuestro perfil o hacer seguimiento de las pujas de jugadores de Ultimate Team en tiempo real. Ya no tienes excusa para dejar de jugar a FIFA 13 allá donde estés.

Las novedades de FIFA 13



ATAQUE INTELIGENTE

Las mejoras en la IA de los compañeros permiten que tengamos muchas más opciones a la hora de atacar. Nuestros jugadores harán diversos movimientos de desmarque y arrastre para ofrecernos más opciones con las que culminar el ataque.



JUGADAS ENSAYADAS

El balón parado se vuelve mucho más complejo gracias a la posibilidad de crear jugadas con hasta 3 miembros de nuestro equipo. Mediante el uso de amagos o toques en corto puedes crear jugadas que desconcierten a la defensa rival.



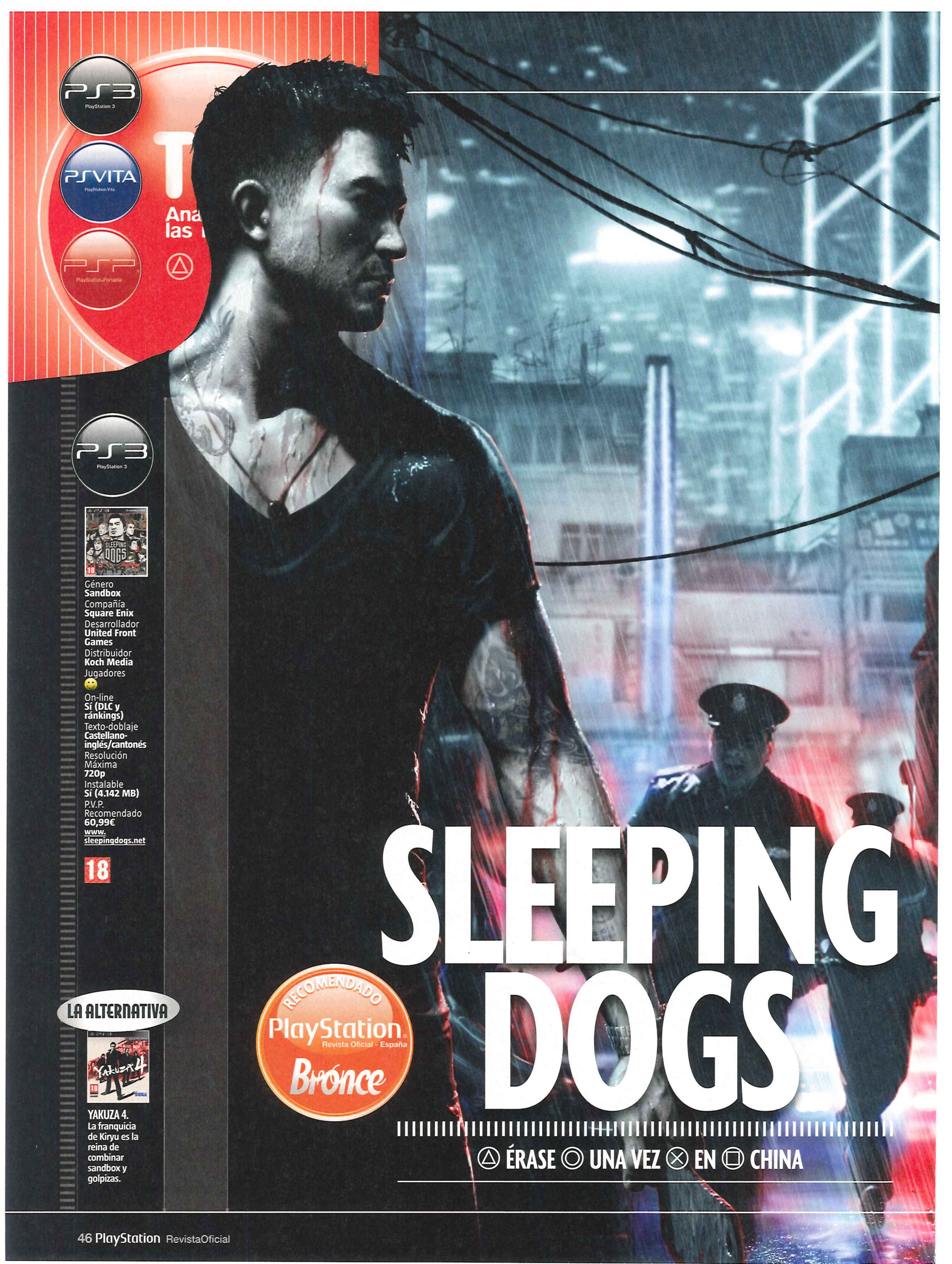
MOTOR DE IMPACTO DE JUGADORES

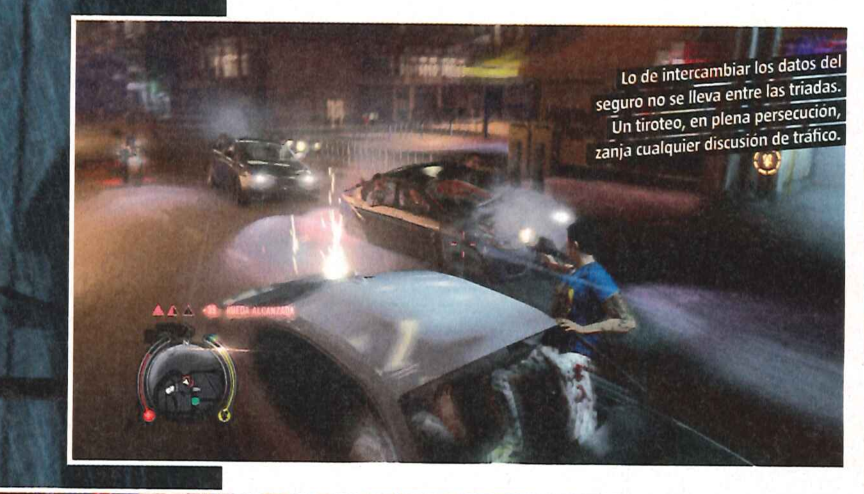
El genial sistema de físicas creado en la edición anterior ha sido pulido para ver choques y pugnas por el balón más realistas. En estos lances, el poderío físico de los jugadores que peleen por el balón es determinante para dilucidar el resultado.



CONTROL Y REGATES

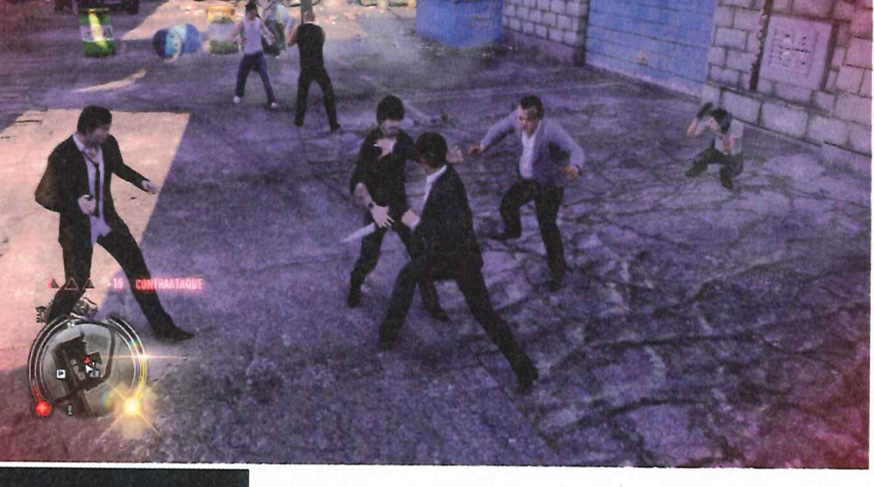
Los controles de balón ya no serán tan sencillos gracias a un nuevo sistema que tiene en cuenta factores como la precisión del pase o la habilidad del receptor. A su vez, los regates se perfeccionan con el control de 360° encarando y amagando al rival.

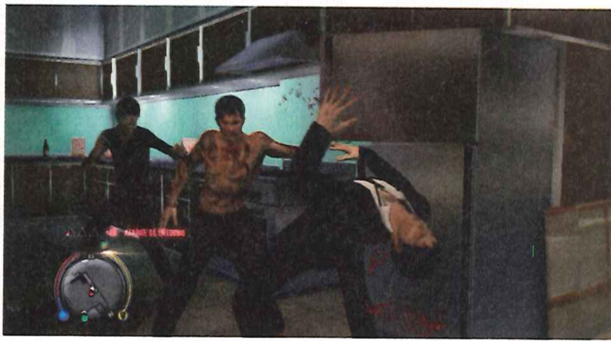

PS3
PlayStation 3
PSVITA
PlayStation Vita
PSP
PlayStation Portable
Ana
las
PS3
PlayStation 3
Género
Sandbox
Compañía
Square Enix
Desarrollador
United Front
Games
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí (DLC y
ránkings)
Texto-doblaje
Castellano-
inglés/cantonés
Resolución
Máxima
720p
Instalable
Sí (4.142 MB)
P.V.P.
Recomendado
60,99€
www.
sleepingdogs.net
18
LA ALTERNATIVA
YAKUZA 4.
La franquicia
de Kiryu es la
reina de
combinar
sandbox y
golpizas.
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Bronce
SLEEPING
DOGS
ÉRASE UNA VEZ EN CHINA



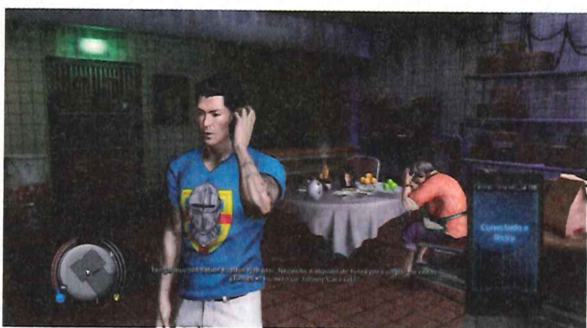
Un tiroteo, en plena persecución, zanja cualquier discusión de tráfico.







Te lo pasarás en grande zurrándote con varios tíos a la vez entre los callejones de Hong Kong. Eso sí, ojito con los canallas que portan armas blancas.

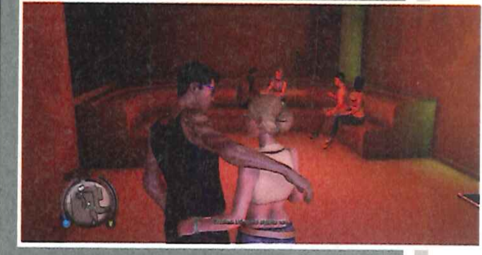


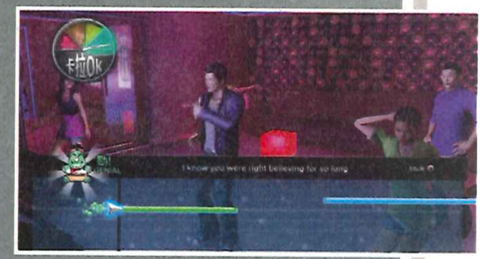
A través del móvil no solo recibiremos nuevas misiones, sino que recurriremos a él para hackear cámaras y triangular la posición de algunos enemigos.

La historia del desarrollo de ***Sleeping Dogs*** me ha recordado a un viejo cliché de los culebrones. Concretamente el de ese hijo no deseado que acaba triunfando en la vida, tras ser adoptado por otros padres. **Activision** abandonó al vástago de **United Front Games**, pero **Square Enix** llegó al rescate de los canadienses, y la pasta y tiempo invertido han dado como fruto uno de los más divertidos *sandbox* de la historia de **PS3**. En descargo de **Activision**, hay que decir que ***Sleeping Dogs*** no era tan deslumbrante cuando se llamaba *True Crime: Hong Kong* (damos fe de ello, tras verlo en un viaje a Vancouver en la primavera de 2010). Pero alguien en **Square Enix** sí supo ver el potencial que encerraba este *sandbox*, inspirado en el pirotécnico cine de acción hongkonés, y que sigue al pie de la letra los mandamientos del género: hay conducción (con robo de coches en marcha), misiones principales y secundarias, comercios que visitar, coleccionables, balaseras... y peleas. Muchas peleas. Perdonadme si repito mucho esta palabra a lo largo del artículo, o si me excedo en elogios hacia el componente *brawler* de ***Sleeping Dogs***, pero sed algo comprensivos: hacía mucho, muchísimo tiempo que no me lo pasaba tan bien repartiendo leña con el *DualShock 3*.

La trama del juego no es precisamente original: Wei Shen, un policía de Hong Kong, se infiltra en las temidas triadas

Una ciudad llena de encanto







Hong Kong ofrece múltiples posibilidades de diversión para un soltero tan crápula como Wei: cantar en el karaoke algunos éxitos de los 80, ligar con mozas locales (incluyendo a una rusa y una turista yanqui), palmar pasta en las exóticas e impredecibles peleas de gallos, o participar en carreras ilegales a lo Fast & Furious.



TEST



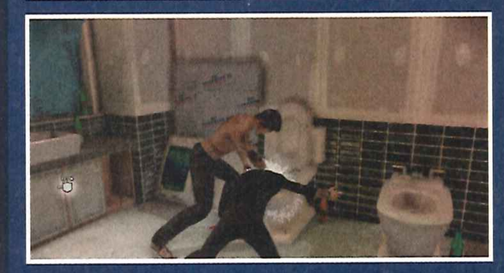
» Cuando veas asomar por el horizonte a los coches de las bandas rivales, apunta a las ruedas: los verás volar por los aires, llevándose todo lo que tengan por delante.

El Charles Bronson de Hong Kong









En el fragor de cada pelea, observa el escenario que te rodea: los elementos marcados con rojo interactuarán con el desgraciado al que tengas agarrado. Será una manera efectiva, y bastante espectacular, de quitarte de en medio a unos cuantos enemigos, y así poder zurrar con tranquilidad al resto. Algunas de las ejecuciones son de una violencia gráfica sin parangón en el catálogo de PS3.



Por supuesto, en Sleeping Dogs hay balaseras a mansalva. Tanto indoor como entre las calles de Hong Kong.



» ¿Qué héroe de acción hongkonesa sería Wei si no pudiera saltar, cual ardilla escocida, por paredes y tejados?

LA BRILLANTE MECÁNICA DE LUCHA FUSILA EL SISTEMA DE CONTRAATAQUE DE LOS BATMAN DE ROCKSTEADY

» para destruirlas desde el interior, pero con el tiempo acaba ascendiendo dentro del hampa de la antigua colonia inglesa, ganándose la amistad y el respeto de algunas familias criminales y el odio eterno de otras. ¿Olvidará Wei la naturaleza original de su misión o acabará convirtiéndose en un criminal más? ¿Realmente nos importa?

A los veinte minutos enviaremos al garete las implicaciones morales de nuestras acciones, al descubrir lo divertido que es embestir a los coches de policía durante las persecuciones o masacrar enemigos con ayuda de los «puntos calientes» de los escenarios. En su día, **THQ** levantó gran controversia con las ejecuciones del juego de *The Punisher* firmado por **Volition** (y eso que al final las censuraron, saltando del color al blanco y negro mientras la cámara se apartaba, elegantemente, cuando la sangre y los sesos salpicaban). En ***Sleeping Dogs*** veremos ejecuciones que harían salivar a Frank Castle, sin censura alguna (echad un vistazo al recuadro de la izquierda), mientras nos enfrentamos a un buen número de fulanos a la vez, a través de una mecánica de lucha realmente brillante, que fusila sin pudor el sistema de contraataque de los *Batman* de **Rocksteady**, y que con solo unos pocos botones es capaz de engatusar tanto a los puristas del *brawler* como a aquellos que solo quieran repetir una y otra vez el mismo puñetazo. Aunque sentirás la tentación de resolverlo todo al estilo Bruce Lee, »

La muchachuela de la izquierda es una apasionada de la velocidad. Pisa a fondo el acelerador y se pondrá más tierna que una granjera borracha.







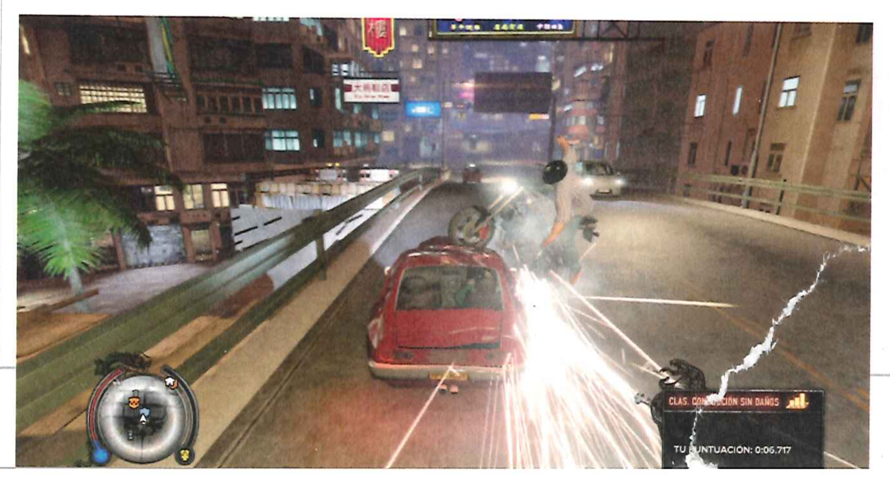
A BUDA ROGANDO, Y CON EL NUDILLO DANDO. Infíltrate en un templo para robar una orquídea negra para la futura esposa de tu jefe. Cuidado, pese a su aspecto bonachón, los monjes «reparten» a gusto.



HACIA LA EXTORSIÓN POR EL VÓMITO. ¿Que este tipo no paga? Invita a unos homeless a su local y cuando estos comiencen a echar la papilla y mearse en las paredes cambiará de opinión. Entrañable.



HAY UN BICHO EN EL TECHO. Ríase usted de los GTA. Aquí podrás robar coches en plena marcha, saltando de un vehículo a otro. Es una fantasmada, sí, pero esencial para superar algunas misiones.

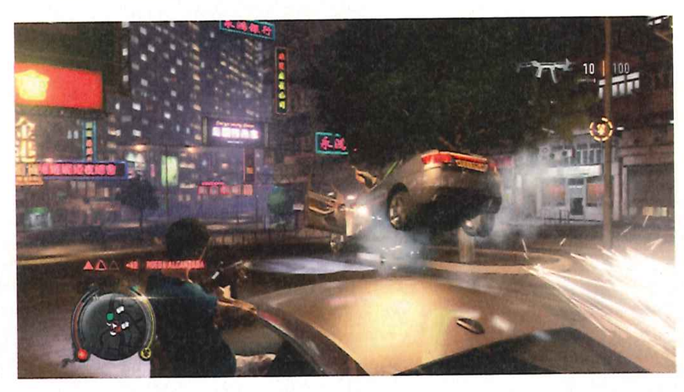






UNA BUENA ALTERNATIVA PARA TODOS LOS QUE ESTAMOS REZANDO PARA QUE LLEGUE A OCCIDENTE EL PRÓXIMO YAKUZA

Ni dar cera, ni pulir cera, ni mono borracho, ni leches en salmuera... Una cuchillada entre los ojos zanja cualquier discusión.

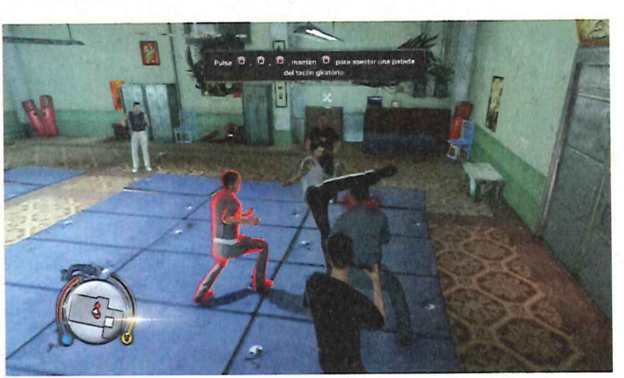




en otras ocasiones no te quedará más remedio que recurrir a las armas de fuego. Encontrarás un sistema de coberturas, *Bullet Time* «johnwoonesco» y todas las chuminaditas que podrías esperar, en una mecánica *shooter* un tanto rutinaria que gana enteros cuando los tiroteos se desarrollan en plena persecución, con los coches de tus enemigos saltando por los aires en plena autopista.

Terminar el modo historia de ***Sleeping Dogs*** nos llevó unas once horas. Es poco tiempo para un *sandbox*, pero tened en cuenta que nos dejamos en el tintero un montón de misiones secundarias y coleccionables. Hay carreras ilegales a lo ancho de la ciudad, peleas de gallos (con apuestas), encargos variados de hampones y ciudadanos a pie, cámaras de vigilancia que *hackear* y con las que detener quinquis desde la comodidad de nuestro piso franco, grupúsculos de delincuentes a los que canear, coches específicos que robar, ropita que comprar... e incluso podrás relajarte en un *karaoke* (un guiño nada disimulado a los Yakuza de **Sega**), aunque el repertorio sea un tanto pureta: *The Clash, Steely Dan,* Pat Benatar... ¿Robert Palmer? ¿En serio?

Aunque correctos, ***Sleeping Dogs*** no hará historia por sus gráficos. Abusa del *blur* en las persecuciones de coches y al mostrar el horizonte, pero la animación de los personajes durante las peleas es excelente y los rostros, sin llegar al virtuosismo de los últimos *Yakuza*, están muy logrados. La mecánica no llega a alcanzar las dosis de bendita locura de *Just Cause 2* o *Saints Row: The Third*, pero cuenta a su favor con el arrebatador componente *brawler*. Si añoras los juegos de peleas barriobajeras y sigues rezándole a San Judas Tadeo para ver si llega aquí el próximo *Yakuza*, ***Sleeping Dogs*** te proporcionará horas de satisfacción mientras pateas caras.



AQUÍ MI PUÑO, AQUÍ MI DOJO

A tu antiguo maestro de kung fu le robaron doce milenarias estatuas de jade, y están escondidas por toda la ciudad. Cada vez que recuperes una, te enseñará un nuevo movimiento con el que tronchar a tus enemigos, desde llaves rompearticulaciones a patadas cabriolescas.

EVALUACIÓN

✔ Las peleas: su mecánica, la espectacularidad, las ejecuciones... Si te gustan los brawler, te enamorarás hasta las trancas de este juego.

✘ No le habría venido nada mal mayores dosis de locura, a lo Just Cause 2. La historia se hace algo corta en comparación a otros sandbox.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La animación en las peleas es muy buena, pero United Front Games abusa demasiado del blur.	Voces en inglés (subtituladas en castellano) a cargo de un gran reparto: Tom Wilkinson, Emma Stone...	Toda la carga adictiva de un sandbox potenciada por una mecánica de lucha de lo más viciante.	Nos llevó unas 11 horas acabar la historia, pero aún nos quedaban toneladas de misiones secundarias.	DLC y ránkings. Habríamos matado por partirnos la cara con otros jugadores.	Las cargas solo están presentes antes de algunas misiones, pero no estorban demasiado.	El elemento brawler hará que te enamores de este juego hasta las trancas.
8,7	8,3	9,3	8,8	-	8,5	9,1



PSVITA.COM
MYRESISTANCE.NET
16
www.pegi.info
AHORA LA BATALLA ESTÁ DONDE ESTÁS TÚ.
SONY
PS VITA
¡Únete a la resistencia!
Descárgate la app gratuita y podrás ganar una PlayStation Vita
Disponible desde el 26 de Mayo para:
App Store
TODA LA INTENSIDAD Y CONTROL DE DOS STICKS ANALÓGICOS.
YA ESTÁ AQUÍ LA NUEVA GENERACIÓN DE SHOOTERS PORTÁTIL.
PLAYSTATION® VITA ES OTRO MUNDO.
THE WORLD IS IN PLAY.
RESISTANCE
BURNING SKIES
PS VITA
PlayStation Vita
SONY
make.believe





¿Cthulhu? El universo de Darksiders II explota sin complejo todo tipo de folclores: desde el Antiguo Testamento hasta creencias nórdicas.





Género
Acción y mazmorreo From Hell™
Compañía
THQ
Desarrollador
Vigil Games
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí (DLC)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.812 KB)
P.V.P. Recomendado
60,99 €
www.darksiders.com
18





RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DARKSIDERS II

LLEGA UN JINETE LIBRE Y SALVAJE

De nuevo, vuelve a atormentarme aquel viejo dicho: «cuidado con lo que deseas, porque podrían concedértelo». Más o menos es lo que ha sucedido con ***Darksiders II***, en el que **THQ** y **Vigil Games** han escuchado el *feedback* de los fans de la primera entrega (sin duda, de los mejores juegos de la cosecha 2010). Uno de los aspectos que más nos impresionó de aquel título, incluso por encima de su furiosa mecánica *hack'n'slash* y el componente plataformero, era la exploración de mazmorras, al más puro estilo *The Legend Of Zelda*. Posiblemente, *Darksiders* fue lo más cercano a una aventura de Link que llegaremos a ver en un sistema **PlayStation**: los cofres, los *puzzles*, el mapa escondido, la llave para acceder al jefazo de la mazmorra. ¡Diablos, si hasta en la secuela escuchamos una tonadilla cada vez que liberábamos una puerta, como en los *Zelda*! Tan entusiasmados estábamos con el mazmorreo, que **Vigil Games** ha decidido otorgarle un mayor protagonismo en esta continuación, para bien... y para mal. En las andanzas del jinete Muerte por el inframundo (con el objetivo de enmendar el crimen por el que fue castigado Guerra, su hermano: provocar el Apocalipsis y acabar con la raza humana), vamos a tener ocasión de combatir contra todo tipo de seres (algunos pequeños, otros del tamaño de una urbanización de la Costa), explorar a lomos de Desesperación (ese célebre caballo bayo al que se refería La Biblia) pero sobre todo afrontar mazmorras, muchas mazmorras. No quisiera que se malinterpretaran mis palabras: la mecánica de ***Darksiders II*** no puede ser más adictiva ni más envolvente. Según palabras de la propia **THQ**, esta secuela es el doble de larga que el primer *Darksiders*: no seremos nosotros quienes les contradigan (sobre todo cuando hemos tardado cerca de diez horas en explorar solo un par de mundos), pero la odisea de Muerte se nos antoja menos variada que la de su hermano, Guerra. La exploración de cada colosal palacio de piedra sigue siendo apasionante, pero casi siempre se repite la misma excusa para obligarnos a cruzar el umbral de la mazmorra de marras: recupera tres piezas de un corazón para activar un coloso, consigue tres colmillos para invocar al Campeón de los Muertos, recluta a tres señores en sus respectivas mazmorras... La mecánica de ***Darksiders II*** es tan divertida que nos daría igual que nos enviaran a castrar hurones con un cucharón para helados, si para llegar a ellos tuviéramos que resolver *puzzles*, usar nuevos *gadgets* y canear seres milenarios como los que nos esperan en este juego. Pero no podemos evitar tener la impresión de que el viaje del héroe ofrecía una mayor variedad en la primera entrega que en esta secuela. Quizás porque **Vigil Games** ha centrado más su atención en »

LA ALTERNATIVA



DARKSIDERS
Una maravilla que puedes encontrar por dos duros en tiendas y gratis en PS Plus.













MIRÉ Y VÍ UN CABALLO BAYO, Y EL QUE LO MONTABA SE LLAMABA MUERTE. El pálido caballo de Muerte, Desesperación, estará a nuestra disposición desde el principio del juego, a diferencia del primer Darksiders, en el que el pobre Guerra tuvo que sudar sangre para recuperar su montura..











TANTO DARKSIDERS COMO SU SECUELA SON LO MÁS CERCA QUE ESTAREMOS DE VER UN ZELDA EN PS3

PS3 PlayStation 3

TEST



El cuervo Polvo te ayudará a encontrar la ruta correcta, tanto en el exterior como dentro de cada mazmorra, con sólo pulsar L3 en el mando de la consola.







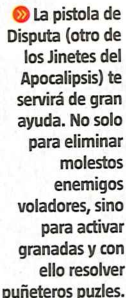








La trama de Darksiders II discurre a la par que la del primer juego, así que no te sorprendas si te encuentras con viejos conocidos como Samael.





La pistola de Disputa (otro de los Jinetes del Apocalipsis) te servirá de gran ayuda. No solo para eliminar molestos enemigos voladores, sino para activar granadas y con ello resolver puñeteros puzles.

UN FONDO DE ARMARIO DE MUERTE

No llegarás muy lejos en el inframundo si antes no aprendes a explotar el árbol de habilidades de Muerte y a optimizar su ropita y armamento. Podrás recoger las armas, botas, armaduras y talismanes que dejan caer algunos enemigos al morir, o bien dilapidar tu oro en sucesivas visitas a los mercaderes que encontrarás a lo largo de la aventura. Y sí, volverás a ver a Vulgrim.

potenciar la personalización del personaje y el componente rolero (exprimirás al máximo el árbol de habilidades de Muerte, y cambiarás más de arma que de calzoncillos). Aún así, el guion es bastante bueno y no escatima en referencias al Antiguo Testamento y otros textos ancestrales. Ahí está el nórdico Yggdrasil (el árbol de la vida, espina dorsal del inframundo de ***Darksiders II***), Absalom (el tercer hijo de David, convertido aquí en un Nephilim con ganas de vengarse de Muerte y los otros tres Jinetes) o nuestro viejo amigo Samael. No serán pocos los personajes, tanto maléficos como benignos, con los que cruzaremos nuestro camino, a ratos sobre Desesperación y la mayoría de las veces a pinrel (sirva de ejemplo que a las ocho horas y pico de juego ya habíamos recorrido 131 Km. a pie, la mayoría de ellos entre los polvorientos pasillos de las sucesivas mazmorras).

Al igual que su predecesor, ***Darksiders II*** tiene la virtud de camelarse incluso a aquellos usuarios que no suelen deambular por los dominios del género RPG. Unos parámetros muy simples indican si un arma es mejor que otra, y podremos equiparnos con ella sin siquiera visitar el menú de marras. Y si nos perdemos en una mazmorra (algo habitual, teniendo en cuenta sus gigantescas dimensiones y sus enrevesados mapas), siempre podemos pulsar L3 para pedir ayuda a Polvo, el cuervo que acompaña a Muerte durante la aventura. En ocasiones, el puñetero pajarraco nos hará confundirnos aún más, pero será un buen aliado para aquellos que no quieran perder el tiempo accediendo a la pantalla del mapa, y prefieran dedicar todos sus esfuerzos a tronchar enemigos a golpe de guadaña, hacha y maza infernal. La acción no puede ser más gratificante y los gráficos van de lo simplemente correcto (algunas texturas cantan un poco) a lo soberbio (el diseño exterior de algunas fortalezas nos ha dejado muy locos). El excelente doblaje en castellano y la música de Jesper Kyd se encargan de aportar el toque de gracia a una gran aventura, que si bien no llega a superar a su predecesor, es una maravillosa reivindicación de las mecánicas clásicas, en contraste con la saturación de QTE y desarrollos pasilleros en los que lleva enfangado el sector en los últimos años.



DARKSIDERS II REIVINDICA LAS MECÁNICAS CLÁSICAS, EN CONTRASTE AL DESARROLLO PASILLERO Y EL QTE QUE DOMINA EL SECTOR



El inframundo está habitado por multitud de criaturas que comparten la misma idea: hacernos daño. Algunas serán fáciles de liquidar y otras te harán sudar un poco.



DE CHARLA CON EL CONVIDADO DE PIEDRA. No olvides conversar con toda criatura que no muestre intenciones de matarte. Te servirá para conocer mejor el inframundo y saber más sobre tu siguiente objetivo. Sí, otra mazmorra.



CONSTRUCTO, EL COLOSO SIN EMISIONES DE CO_2. Con la llave que te dará el líder de los Hacedores podrás controlar a estos seres de piedra. Activarán interruptores, te abrirán camino y podrás usar sus cadenas como puentes.

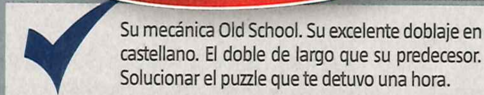
Un crisol de berracos





En el modo Arena (El Crisol) podrás poner en práctica todas las habilidades de combate aprendidas en la aventura central. ¿Serás capaz de seguir vivo durante las cien rondas, enfrentándote a los mayores hijos de perra del infierno? Demuéstralo a partir de la 5ª ronda, en la que podrás reclamar tu premio o jugártelo en pos de una recompensa más jugosa. Échale narices, hombre.

EVALUACIÓN



Su mecánica Old School. Su excelente doblaje en castellano. El doble de largo que su predecesor. Solucionar el puzzle que te detuvo una hora.



Tanta mazmorra, y tan seguida, acaba siendo un poquito cargante. Ese jefazo que fusila sin compasión a Shadow Of The Colossus.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Es algo menos sólido que la primera entrega, pero el diseño de algunos castillos y monstruos es alucinante.	Intachable doblaje en castellano. La música de Jesper Kyd dota de vida a cada mazmorra.	Plataformas, guadañazos y aventura en las dosis perfectas. Si te gustan los Zelda, te volverá loco.	El doble de largo que su antecesor. Da igual, porque perderás la noción del tiempo.	Rankings y DLC confirmados. ¿Veremos entre ellos nuevas mazmorras y misiones?	Las cargas duran solo unos pocos segundos, un logro viendo el tamaño de los escenarios.	Para amantes de las aventuras clásicas sin miedo a perder parte del verano entre mazmorras.
8,9	9,1	9,2	8,7	-	8,5	9,2



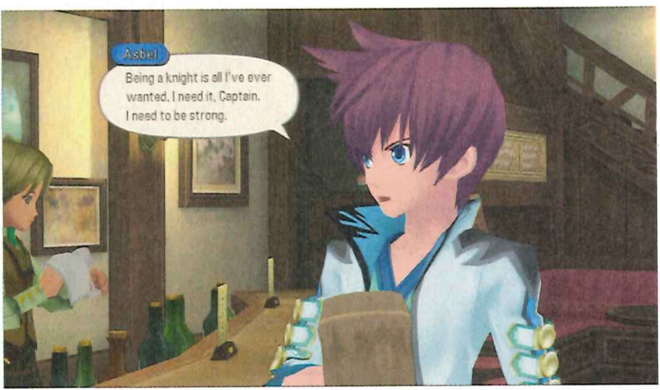


Conoceremos muchos personajes a lo largo de nuestro viaje, aunque no todos se quedarán con nosotros. Algunos de ellos nos ayudarán en determinados momentos y luego abandonarán el equipo.









Género
JRPG
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco Tales Studio
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores



On-line
Sí (ránkings)
Texto-doblaje
Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.namcobandaigames.eu



TALES OF GRACES F







UN RPG QUE TIENE TODO LO NECESARIO

Tres años después de su lanzamiento para Wii, *Tales Of Graces* (f) llega por fin a **PlayStation 3**, sin muchos cambios en general, pero con un añadido muy importante: el epílogo *Lineage & Legacy*, con el que se quiere dar un final más completo a la historia. Asbel es nuestro protagonista al que conocemos con 11 años mientras disfruta de una pequeña aventura con su hermano Hubert. En uno de sus paseos se encuentran a una misteriosa niña de pelo morado que no recuerda nada de su existencia. Como ni siquiera sabe su nombre, la llaman Sophie, que proviene de la flor Sopheria, (tras un fallido intento de llamarla *Tiger Festival*). Hijos del Lord de Lhant, la vida de Asbel y Hubert cambiará después de conocer a Richard, príncipe del reino de *Windor*, en una rápida visita su hogar. De forma inevitable, juzgaremos las decisiones de Asbel como hermanos mayores, incluso interiorizando sus consecuencias. Los veremos recorrer cada experiencia con la frase «si es que lo estaba viendo» siempre en la punta de la lengua. Tras un grave incidente la historia llegará a un punto de inflexión y se nos meterá de lleno en ella. Siete años después, con todo el grupo disgregado, nos embarcaremos en una misión muy importante: mantener la paz entre los tres reinos en los que se divde el mundo: *Windor*, *Strata* y *Fendel*.

Después del tiempo pasado desde su salida para Wii, se podría esperar una verdadera adaptación a la potencia de **PS3**, pero nos encontramos con ligero pulido en HD que mantiene, totalmente, el rendimiento gráfico de la consola de Nintendo. Los personajes tienen esos gestos artificiales y repetitivos entre acciones. Además, a pesar de su instalación las cargas de escenarios son casi constantes (salimos de una ciudad, entramos en una casa, cambiamos de zona...) lo que ralentiza bastante el ritmo del juego. Podemos dar gracias a que la música es agradable y en ciertos momentos decididamente épica. Sin embargo, nos encontramos con otro aspecto que deja algo que desear y es que está únicamente traducido al inglés. Pero si siempre nos quedasemos en los aspectos superficiales, nos perderíamos muchos juegos que han apostado por una buena historia, como es el caso de ***Tales Of Graces f***.

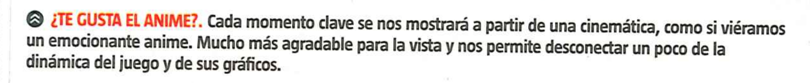
Como buen JRPG, nos pasaremos horas y horas viajando, volviendo sobre nuestros pasos, perdiéndonos por mazmorras, grutas y ruinas, andando por el desierto y la nieve... Y, sobre todo, luchando. También es importante revisar cada rincón en busca de objetos caídos y los míticos cofres presentes en todos los juegos de rol. Podremos encontrar todo tipo de cosas, desde pociones, comida o dinero,

LA ALTERNATIVA



FINAL FANTASY XIII.
Si quieres un RPG de los que enganchan, a buen precio y gráficos de calidad no lo dudes y a por él.





¿TE GUSTA EL ANIME?. Cada momento clave se nos mostrará a partir de una cinemática, como si viéramos un emocionante anime. Mucho más agradable para la vista y nos permite desconectar un poco de la dinámica del juego y de sus gráficos.















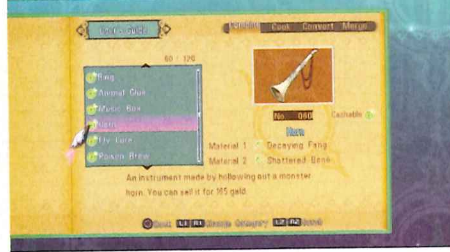


CADA PERSONAJE TIENE SU PROPIO ESTILO, LO QUE CREA SITUACIONES MUY DIVERTIDAS Y CURIOSAS.



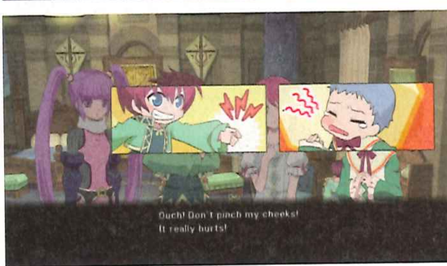
Tendremos muchos libros en el inventario. En ellos podemos encontrar un registro de sitios y enemigos que hemos encontrado, o de objetos y cómo dualizarlos.





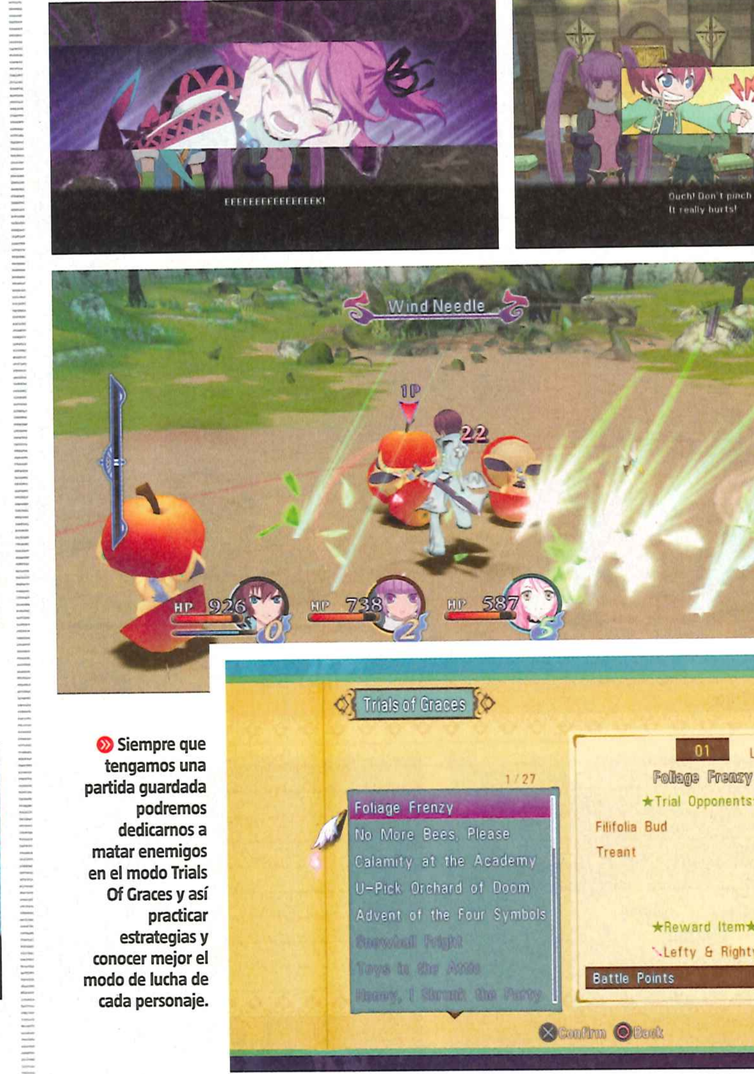


LA ESTRATEGIA ES CLAVE. Nos ayudarán tres compañeros durante las batallas, por ello, debemos estar pendientes del rol que asignamos a cada personaje, como que se encarguen de protegernos o atacar al más fuerte...





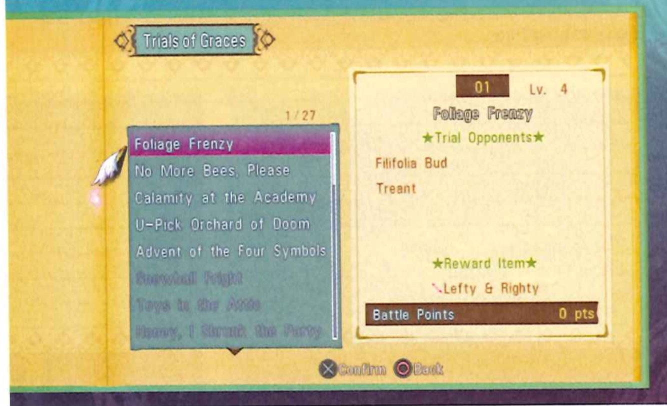
LOGROS POR BATALLA. Cuando acabemos con nuestros enemigos se nos mostrará un resumen de lo que hemos logrado, mientras los personajes hacen comentarios sobre la lucha o algún tipo de celebración.



¿Cansado de luchar siempre contra los mismos monstruos? No te preocupes, aquí trolls y lobos no hay tantos como plantas y frutas con seres viviendo dentro de ellas.



NO OLVIDES EL BOTÓN SELECT. De vez en cuando nos aparecerá el símbolo del botón, lo que nos mostrará diálogos entre los personajes, a veces divertidos (sobre todo si está Pascal de por medio) o misteriosos.



Siempre que tengamos una partida guardada podremos dedicarnos a matar enemigos en el modo Trials Of Graces y así practicar estrategias y conocer mejor el modo de lucha de cada personaje.

hasta equipamento para las batallas. No solo eso, los objetos que nos sobren (de cualquier tipo) pueden ser dualizados, es decir, podemos mezclarlos entre ellos para obtener otro distinto, que podremos utilizar en combate o bien vender en el mercado, como es el caso de los abalorios, que no sirven para mucho más.

El sistema de batalla ha sido mejorado notablemente, lo cual hace que sea mucho más cómodo de controlar. Tocando un botón accederemos al menú resumido, desde donde podemos modificar lo que necesitemos, como el zoom de la cámara o la estrategia. Si tenemos alguna duda sobre el enemigo contra el que estamos luchando, con un toquecito al R1 podremos ver sus características. Además, las batallas resultan bastante intuitivas: tenemos dos formas de ataque, cuerpo a cuerpo o con nuestra arma y sus ataques especiales. Podemos tomar el control del personaje que nos apetezca siempre que queramos a través de la cruceta. Cada compañero tiene unas estadísticas y habilidades distintas, por lo que es importante que asignemos un papel determinado a cada uno si queremos ganar las batallas (sobre todo las que son más duras, como los jefes).

Pero no solo podemos luchar durante la historia, en el menú de inicio tenemos la opción *Trials Of Graces*. En este modo será necesario tener una partida más o menos avanzada para poder jugar, pues se irán desbloqueando desafíos a medida que avancemos en ella. Podremos enfrentarnos al desafío -desbloqueado- que más nos llame la atención cuando queramos. Cada vez que terminemos una batalla se nos dará una puntuación determinada por el tiempo que nos cueste ganar, (entre otras cosas) que podrá ser compartida en el *ranking* On-line de ***Tales Of Graces f***.

No olvidemos que ***TOGf*** no es solo una adaptación para **PS3**. Un jugoso e interesante final nos está esperando, por si nos quedaban dudas sobre la historia y, sobre todo, sobre la misteriosa Sophie. Del epílogo *Lineage & Legacy* es mejor no decir nada y dejar que el juego os lo cuente. ¿De verdad crees que sabes cómo se va a desarrollar la historia? Espera a jugarlo.

Jefes, jefes everywhere...









No todo es viajar cómodamente defendiéndonos de las bestias (algunas son demasiado bonitas o curiosas como para llamarlas así). Al final de cada zona tendremos un poderoso enemigo al que enfrentarnos, por lo que es clave tener una buena estrategia preparada y meternos en batallas menores constantemente para hacernos más fuertes.

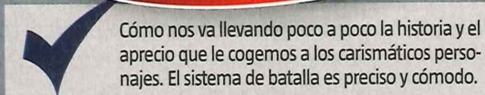
COMBATES A LA CARTA



CÁMARA PARA TODOS LOS GUSTOS. ¿Prefieres ver de cerca a quién atacas o controlar lo que hacen también los demás? Desde el menú de batalla podremos situar la cámara donde nos sea más cómodo.



EL ATAQUE DEFINITIVO. No siempre se puede hacer uso de él, pero cuando rellenemos la barra lateral y entremos en el momento «bonus» podremos activarlo pulsando L1. Prepárate para dejar seco al enemigo.



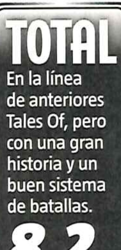
EVALUACIÓN

Cómo nos va llevando poco a poco la historia y el aprecio que le cogemos a los carismáticos personajes. El sistema de batalla es preciso y cómodo.



Los gráficos corresponden a la anterior generación, las voces están solo en inglés y se abusa de las pantallas de carga entre escenarios.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
No son ninguna maravilla, pero tampoco estarás pensando en ellos, jugarás pendiente de otras cosas.	Tres años desde su lanzamiento y sólo está doblado al inglés. Por lo menos la BSO es buena.	Rápido de aprender, aunque no por ello fácil de manejar. Hay que pensar en la estrategia.	Un JRPG al uso, con muchas horas de viajes de un lado para otro, batallas y misterios en su historia.	Con el modo Trials Of Graces tenemos la posibilidad de compartir nuestra puntuación.	Las continuas pantallas de carga, a pesar de ser cortas, hacen que el juego pierda fluidez.
6,9	7,8	8,3	8,5	-	7,0

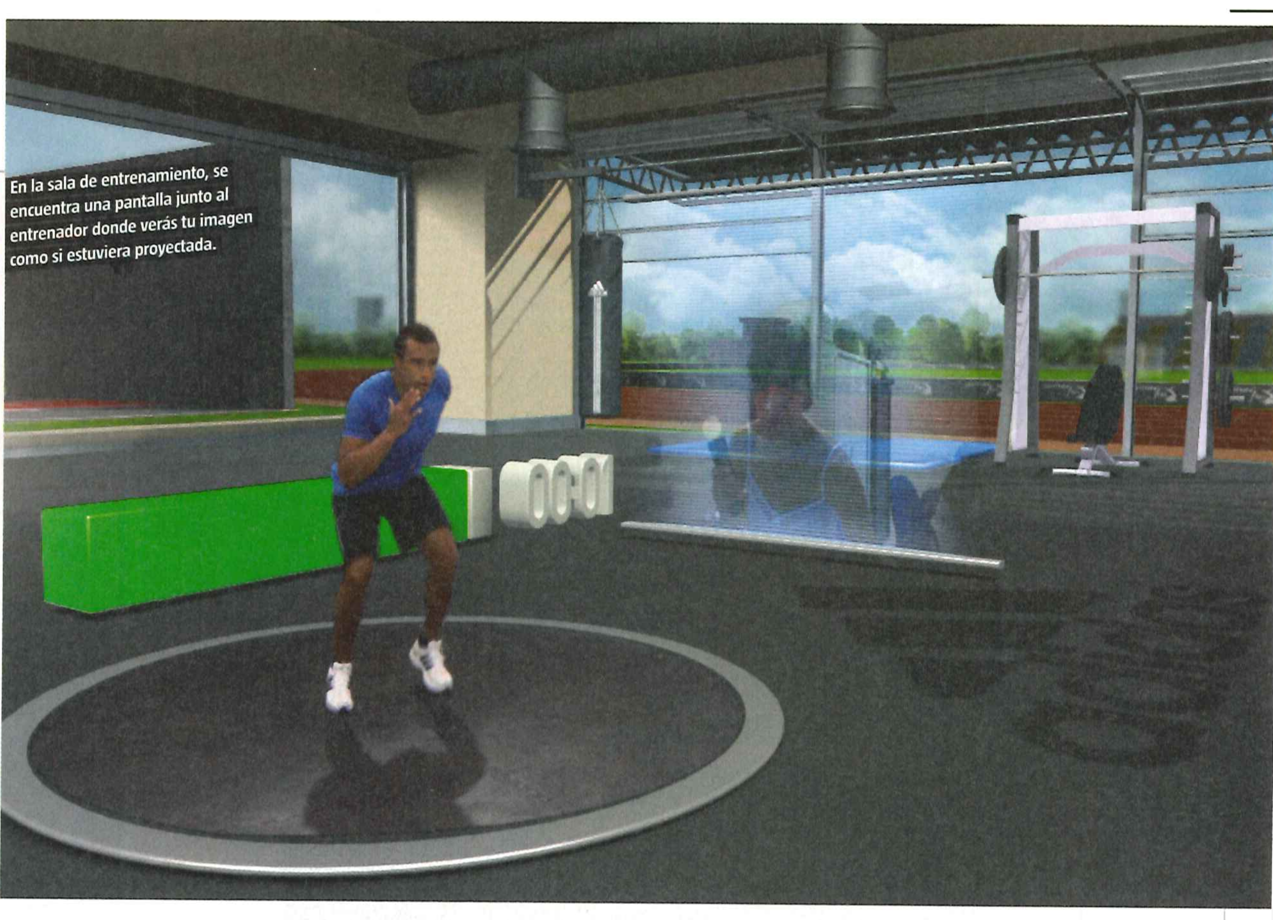


TOTAL

En la línea de anteriores Tales Of, pero con una gran historia y un buen sistema de batallas.

8,2





En la sala de entrenamiento, se encuentra una pantalla junto al entrenador donde verás tu imagen como si estuviera proyectada.

ADIDAS MICOACH

PERSONAL TRAINING DE ELITE PARA VAGOS REDOMADOS

Coincidiendo ahora su lanzamiento justo con la celebración de los JJ.OO., quizá por aquello de que alguien se anime a practicar deporte en casa, el juego licenciado de Adidas al fin da la cara. Y lo cierto es que esperábamos algo más brillante, al menos a la altura del -hasta ahora no superado- título de **EA**: *Active 2*.

Avalado por numerosos deportistas de elite, como Von Miller (*linebacker* de fútbol americano de los Broncos de Denver de la NFL), Manuel Neuer (portero del F.C. Bayern de Múnich) o el tenista Fernando Verdasco (quien lleva bastante tiempo sin sobresalir dentro de la cancha, y eso que lo intenta, en las Olimpiadas -por ejemplo- a la primera de cambio fue eliminado). Un reclamo muy atractivo pero que de poco sirve si no le acompaña una mecánica de juego efectiva, precisa y exigente. Y en parte se debe a un aspecto técnico esencial: a que ***Adidas miCoach*** solo detecta los movimientos de un brazo, concretamente el que porta el mando *PS Move*. Así pues, al no llevar ningún tipo de sensores en el otro brazo, las piernas o la cadera, el juego adivina -o interpreta- la ejecución de los ejercicios haciendo una valoración poco real. De tal modo que no corrige la postura ni tampoco puede exigir un esfuerzo mayor, puesto que todo lo que detecta es una mínima parte de tus movimientos. La efectividad del entrenamiento de ***Adidas miCoach*** depende más de la fuerza de voluntad y de superación del jugador, que del programa, que presenta más de 400 ejercicios inspirados en las disciplinas de baloncesto, tenis y fútbol.

El juego ofrece un plan de entrenamiento para mantenerte en forma: el de los hombres está diseñado para potenciar la musculatura y resistencia, y el de las mujeres para tonificar y rebajar las zonas que más nos preocupan, como glúteos y abdominales. El espacio requerido para poder llevar a cabo dichos entrenamientos es considerablemente reducido ya que apenas te moverás del sitio: estiramientos, abdominales, flexiones... Ejercicios dirigidos por entrenadores de lujo, los mencionados al principio, más otros que te descargues vía DLC, como Kaká, Dwight Howard, Eric Berry... Una vez superado el «plan», afrontarás pruebas inspiradas en el tenis, fútbol y baloncesto (que poca gracia tienen, la verdad).

Si los piques con otros «deportistas» virtuales te motivan, puedes crearte una cuenta en miCoach.com para consultar estadísticas en línea o incluso añadir el programa de cardio que te hayas diseñado. Es de la única forma que conseguirás algo de motivación, ya que ni siquiera podrás hacer ejercicio junto con otro usuario en Off-line u On-line.

Si algo destaca ***Adidas miCoach*** es estéticamente, pues los atletas no son polígonos renderizados, sino ellos mismos que han sido grabados realizando todos y cada uno de los ejercicios. Pero, lamentablemente, cuando el jugador trata de imitarlos, las promesas de «Ponte en forma en casa» se desvanecen.

ENTRÉNATE CON KAKÁ, VON MILLER O, INCLUSO, CON VERDASCO. HAY MÁS DE 18 DEPORTISTAS DE ELITE.





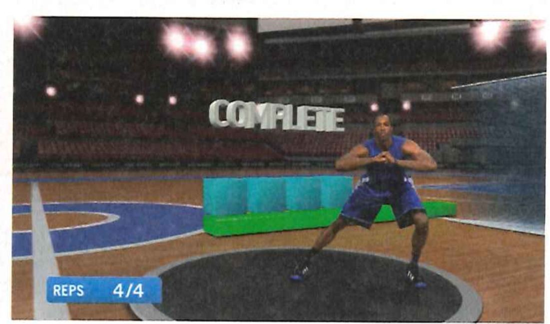
ASES DEL DEPORTE

Deportistas como Verdasco harán aparición durante tu entrenamiento. Hay un total de 18 pertenecientes a diferentes disciplinas como el fútbol, el tenis y el baloncesto. Y vía DLC, Kaká, Jessica Enis, Ana Ivanovic y muchos más también podrán ser tu Coach.

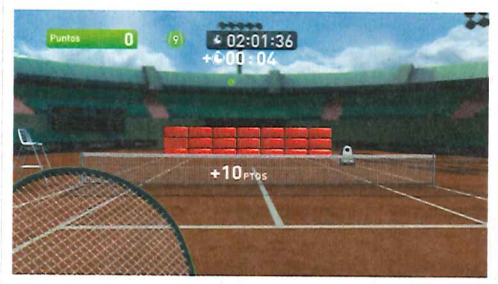


Según progreses en tu entrenamiento desbloquearás nuevos ejercicios que requieren de objetos como pesas o como puedes ver en la pantalla, fitball





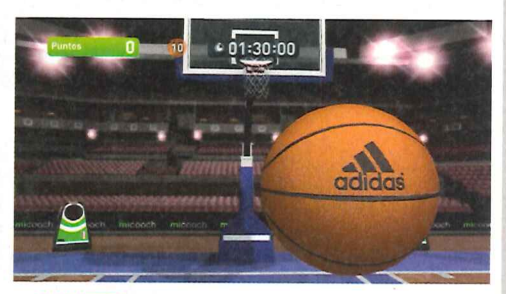
Los ejercicios para mantener la forma consisten en estiramiento de zancada, de cuadriceps, rotación externa de cadera...



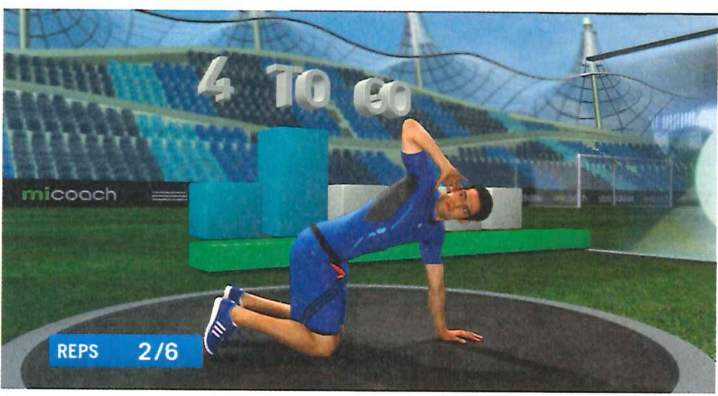
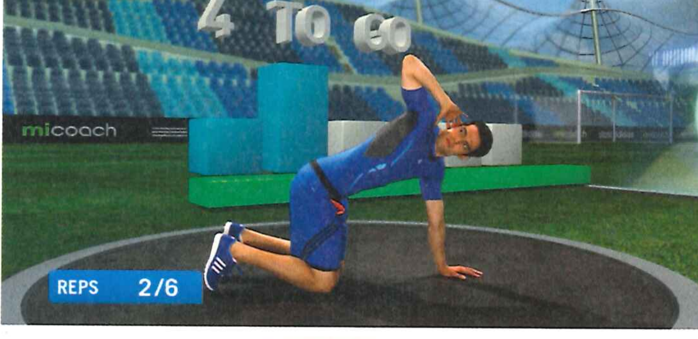
TENIS. Coge PS Move como si se tratara de una raqueta y realiza los golpes que te indiquen en pantalla (revés, antebrazo, remate...) para devolver la pelota.

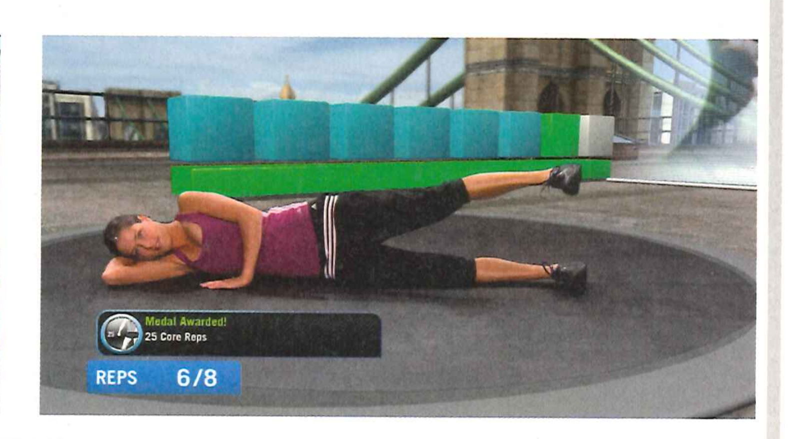


FÚTBOL. Este entrenamiento consiste en hacer de portero, así que muévete hacia donde intuyas que el balón se va a dirigir y páralo. Cuantos más pares más calorías quemarás.



BALONCESTO. A contrarreloj, encesta el mayor número de balones para conseguir puntos. De este modo ejercitarás brazos, además de hacer cintura.



EVALUACIÓN



Incluir a más de 18 deportistas que sobresalen en disciplinas como el tenis, el baloncesto y el fútbol es todo un reclamo.

La mecánica de juego (al usar solo un PS Move) es poco precisa, exigente y real. Las pruebas inspiradas en disciplinas son muy básicas.

GRÁFICOS Los entrenadores son los propios deportistas, que han sido grabados realizando los ejercicios. **8,0**

SONIDO Buenas melodías: motivadoras y enérgicas. Buen doblaje al castellano. **8,2**

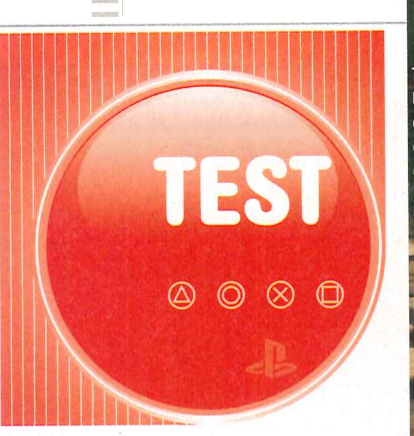
JUGABILIDAD Todo depende de la voluntad del jugador, pues poco puede evaluar el título con la detección de solo un mando. **7,5**

DURACIÓN Antes de que finalices la semana de entrenamiento, habrás pensado en dejarlo más de una vez. **7,5**

ON-LINE Consulta estadísticas o hazte con nuevos entrenamientos en miCoach.com. **7,8**

RENDIMIENTO El uso de solo un mando PS Move hace que sea un título poco exigente y preciso como juego deportivo. **7,0**

TOTAL Cuenta con el apoyo de deportistas Adidas, pero es poco exigente para ponerte en forma. **7,8**




Tu tripulación será la mejor ayuda. Ponerse en primera línea de combate es algo solo apto para los valientes o los necios, dependiendo del número de enemigos a batir.









Género
RPG
Compañía
Deep Silver
Desarrollador
Piranha Bytes
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (20 MB min)
P.V.P. Recomendado
60,99 €
www.risen2.com
16

RISEN 2 DARK WATERS

UNA DE PIRATAS CONTRA TITANES

A principios de este año, **Piranha Bytes** prometía un nuevo *Risen* para PC y consolas que supliera las carencias del original (sobre todo técnicas, estos chicos no saben hacer un juego malo según su propia receta *Gothic*). La versión para ordenadores llegó y todo fue alegría y alborozo ante un juego que añadía varias novedades a la fórmula, incluyendo un sentido del humor que aligeraba una saga en la que no se muere tanto como en *Demon's Souls*, pero casi. Las versiones de consola, de repente, se iban a agosto. Para optimizarlas y mejorarlas, y... vamos, que **Piranha** se veía otra vez en las mismas: tener entre manos un título muy sólido y diferente obstaculizado ante la barrera del desarrollo en consola.

Afortunadamente, ***Risen 2*** ha salido mejor que su antecesor. ¿Perfecto? Ojalá: aunque presenta una iluminación y un entorno acuático a la altura de **PS3**, la ejecución sufre de ciertas caídas de *frames* y una vegetación 2D que canta más de lo que debería. A cambio, ofrece una de las experiencias más singulares del catálogo **PlayStation**. Porque ***Risen 2*** es un juego de rol de piratas, una suerte de *The Elder Scrolls: Monkey Island* donde el cachondeo se da la mano con unas mecánicas sin adulterar que provocarán la lágrima del jugador de largo recorrido. El mundo de *Dark Waters* es una serie de laberintos en forma de islas (*dungeons* al aire libre, si se prefiere) poblados por criaturas asesinas (¡una rata, para empezar! ¡Vivan los clásicos!) y búsquedas retorcidas en la que exprimirnos la cabeza, o castigarnos por el desarrollo del personaje.

ROL SOBRE PIRATAS, UNA SUERTE DE THE ELDER SCROLLS: MONKEY ISLAND

Porque los juegos de **Piranha** no son un sinfín de XP y mejora-cuando-quieras, ¡ja! En su lugar, tenemos una ficha de personaje un tanto críptica y la decisión cruel de que el personaje necesitará tres cosas hasta para algo tan simple como el sigilo: experiencia -aquí llamada Gloria-, oro y un entrenador con el que gastar ambas. El árbol de desarrollo está repleto de prerrequisitos y la certeza, claro, de que esa habilidad tan útil para la que hemos ahorrado es como la princesa de Mario: el entrenador está en otra isla. Llamadme Ism... Masoca: me encanta. Cada logro en el juego es gracias a nuestra habilidad para superar las limitaciones del sistema, o aprovecharlas a nuestro favor (¡Ah! ¿Los humanos de los pueblos son inmortales? Bien, veamos qué pasa si arrastramos a los enemigos hasta ellos).

Nuestro personaje progresa en varias áreas, tres de ellas de combate: cuerpo a cuerpo, armas de fuego y magia vudú, que es un compendio de trampas, buffs, maldiciones, espectros y posiblemente lo más interesante y difícil de dominar del juego. Y en varias características, como deberían ser las cosas (va por ti y tu fuerza/magia/resistencia, *Skyrim*). Así, aprender cuerpo a cuerpo significa aprenderlo todo

LA ALTERNATIVA



TESV: SKYRIM. Risen 2 es una perla para fans del género, pero nunca pretendió competir con la bestia de Bethesda.

Por Javi Sánchez

Risen 2 transcurre en un archipiélago: es normal que a la costa le dediquen tanto cariño. Eso sí, mirando hacia el interior, la cosa cambia. Y lo intentan.

LA VIDA COTIDIANA DEL PIRATA ROLERO

Los Gothic, antepasados de los Risen, ya marcaron un camino que nos resultará familiar: en el juego tendremos que reclutar una tripulación, construir nuestro propio equipo, comerciar como podamos y buscar hasta el último recoveco y misión secundaria. Si no, olvídate de acabar el juego. Y sin guías. Lo que era The Elder Scrolls antes de pasarse al mainstream.





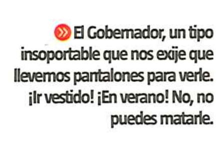




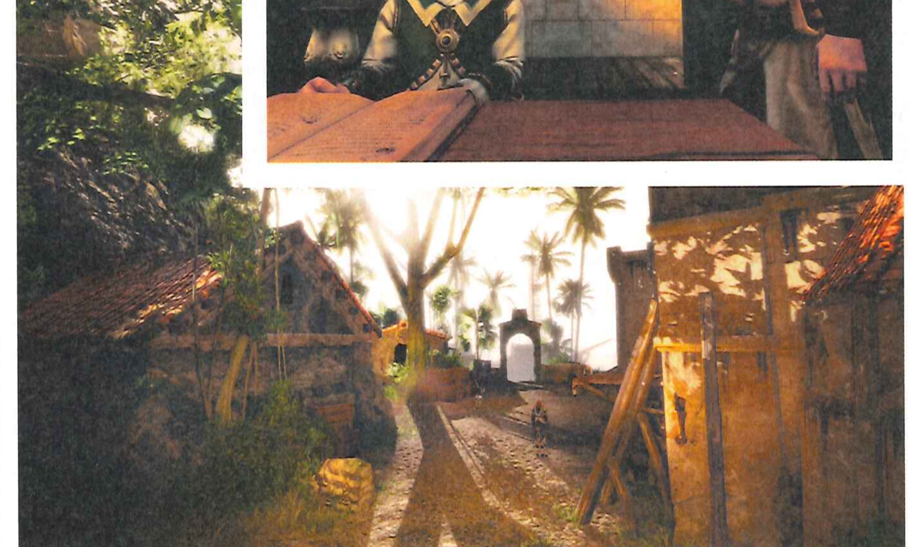




Las Gárgolas de El Templo del Aire están disponibles desde mucho antes que en PC, pero eso no las hace más fáciles.



El Gobernador, un tipo insoportable que nos exije que llevemos pantalones para verle. ¡Ir vestido! ¡En verano! No, no puedes matarle.











TUS ENEMIGOS

Si un monete ya puede hacerte pedazos, imagínate un gorila o un Profundo (sí, hay mucho Lovecraft en el juego). Eso sí, peor que los humanos, nadie. Ni siquiera los Titanes.



Cada enfrentamiento pondrá a prueba tu capacidad para leer el ritmo del combate: cuándo curarse, cuándo atacar, cuándo salir corriendo dando grititos...





MUEVE TU CUCU. El combate tipo rol en tiempo real parece atrapado en un bucle de animaciones pochas y mecánicas depuradas. Risen 2 puntúa alto en ambos campos.



A BOCAJARRO. La mejor adición a la fórmula del original, el culmen de la lucha pirata: espadazo, espadazo, pistoletazo en la cara, espadazo. ¡Juega sucio, grumete!



LIBERTAD VUDÚ. Creemos que ni Pinanha Bytes sabe exactamente para qué sirven todos los poderes vudú: cada día encontramos nuevos usos a sus poderes.

desde cero: esquivar, contraatacar, patear a los enemigos, pero tampoco podemos subestimar las tácticas cochinas como echar arena en la cara. Pero no hay gloria -y mucho menos dinero- para todo. Y así todo el rato: poco de *power levelling* y mucho de que en combate contra más de tres enemigos sabes que solo puedes correr o cargar partida. Acostumbrados a los superhombres del rol de los últimos años, aquí tenemos a un piltrafilla al que le puede patear el culo un monete durante los primeros compases. Un hombre salido de los primeros *Fallout*. Un tío que no tiene minimapa, tremendo *combo*, *item* de curación instantánea o Espada +Mucho de Vencerlo Todo. Y, amigos, si el rol es épica e identificación con el prota -el mismo que el del primer *Risen*, pero ni falta que hace saber qué pasó allí-, pocas ideas mejores que esta se han visto. Máxime cuando el argumento nos enfrenta a criaturas extraordinarias -los Titanes- encabezadas por un kraken que comienza el juego desayunándose un navío con toda su tripulación dentro. Y tendrás que demostrar que puedes pasar de ser un debilucho incapaz de vencer a un jabalí (el rito de transición de todo *Gothic/Risen*: cuando venzas a un jabalí serás un hombre) hasta poder enfrentarte a un kraken. Tú y la tripulación de piratas que tendrás que reclutar, en búsquedas inspiradas por Schafer y Gilbert: demostrar a unos piratas que tu chati es la hija del jefe, desmontar un campamento esclavista (o no), traficar con alcohol, conseguir un barco... ***Risen 2*** es lo más diferente que vas a probar en lo que le queda de vida al género en **PS3**, ¿qué más pueden dar sus virtudes técnicas?

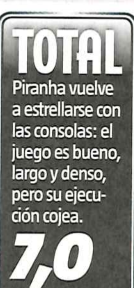
ES LO MÁS DIFERENTE QUE VAS A PROBAR EN LO QUE QUEDA DE VIDA AL GÉNERO EN PS3

EVALUACIÓN

✔ Rolazo de vieja guardia, con un sentido del humor a prueba de bombas y una dificultad que trata al jugador como a un hombre.

✘ Visualmente se queda bastante atrás. Es posible que al jugador acostumbrado al rol moderno se le atragante en ciertas zonas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
No entendemos que algunas cosas hayan llegado tan bien (ese agua) y otras tan flojas (la vegetación).	La música y los efectos acompañan bien el juego. El hecho de que los personajes se repitan, no.	Lo único mejorado con respecto a PC: el combate está más cuidado y responde mejor con pad.	A las 30 o más horas del juego original, se le añade el DLC El Templo del Aire. Tenemos para rato.	Inexistente. Risen 2 se pensó como una aventura para un jugador. No se echa en falta.	Ocasionales caídas de frames ya presentes en el original hacen sospechar del motor.
6,0	6,5	8,0	8,5	-	6,0



Piranha vuelve a estrellarse con las consolas: el juego es bueno, largo y denso, pero su ejecución cojea.

7,0





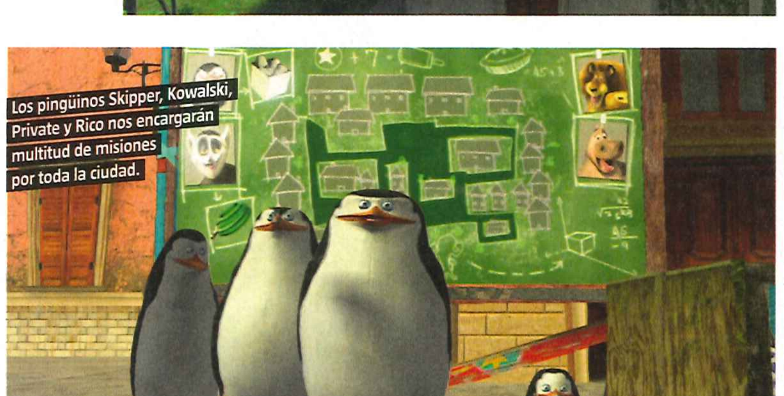




Llevaremos a los protagonistas por los lugares más difíciles, donde pondremos a prueba nuestra habilidad con los controles.

¿Qué mejor manera de evitar a las patrullas del Servicio Animal que poniéndote unas gafas de sol para parecer humano?





Los pingüinos Skipper, Kowalski, Private y Rico nos encargarán multitud de misiones por toda la ciudad.



PS3 PlayStation 3

Género
Plataformas
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
D3Publisher
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,99 €
www.madagascar3thevideogame.com
3

MADAGASCAR 3 DE MARCHA POR EUROPA

COMPETICIÓN Y DIVERSIÓN PARA TODA LA FAMILIA

Si nos preguntábamos qué había sido de los peculiares protagonistas de *Madagascar*, en su nueva película nos quedaremos satisfechos. Y con motivo de ello, **Namco Bandai** nos trae su aventura hecha videojuego, con una buena calidad gráfica y detalles por parte de los personajes que lo hacen más divertido aún. Marty, Melman, Gloria y Alex quieren regresar al zoo de Nueva York y, para ello, se unen a un circo que recorre toda Europa. Nuestro objetivo será ofrecer el mejor espectáculo de circo en cada ciudad que visitemos: Pisa, Roma, Francia, Londres y Nueva York.

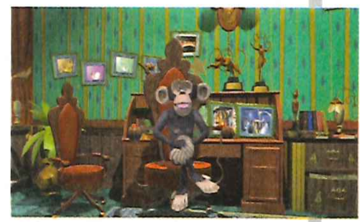
Siguiendo las órdenes del pingüino Skipper tendremos que recorrer cada rincón de las ciudades en busca de ciertos objetos necesarios para el circo. Cada ciudad tiene varios objetivos además de los principales, como recoger madera o un par de zapatos para el rey Julien.

En las misiones participan los protagonistas por parejas, cada uno con una habilidad característica. De esta forma, la evolución de la misión depende de la colaboración entre ellos. Gloria puede dar un fuerte golpe de nalgas para romper cajas; Melman, la jirafa hipocondríaca, es capaz de romper superficies con el movimiento que acompaña a su estornudo, entre otras. Las misiones no tienes por qué hacerlas tú solo. Puedes jugar con un amigo siempre que quieras y competir con él a ver quién consigue más objetos en función del personaje (ramos de flores, globos, estrellas...). Si has terminado el modo Historia o te apetece una partida rápida, en el modo Circo están disponibles las pruebas determinadas de la función, con las que ponernos a prueba para mejorar nuestra habilidad y, por supuesto, puntuaciones.

En definitiva, tenemos un juego con entretenimiento para muchas horas, solo o acompañado.

LA ALTERNATIVA

ICE AGE 4. Minijuegos y diversión para pasar un buen rato con toda la familia.



Manson nos narrará la historia como si fuese un programa de televisión.



Veremos de cerca monumentos muy importantes de cada ciudad que visitemos.

EVALUACIÓN

Para disfrutar de un buen rato solo o con un amigo es el juego ideal. Aunque la cámara termina siendo bastante incómoda en el modo Historia y hace que a la hora estés bastante cansado de mirar la pantalla.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,0	7,1	7,5	7,8	-	7,0	7,6

Sencillo para que no te compliques jugando y puedas disfrutar lo que quieras.

Tras un buen rato, la cámara marea. Te dan ganas de tomarte una pastilla y dejarlo.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS
Un auténtico gozo para los sentidos, aunque los mitómanos de las primeras entregas quedarán algo perplejos.

Peliculero

★★★★★

Compañía **Capcom**
Programador **Capcom**
Género **Acción/Terror**

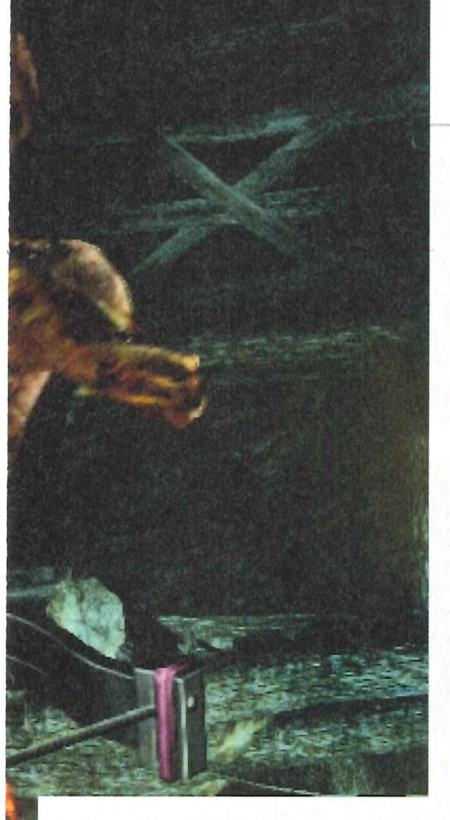
Resident Evil 6

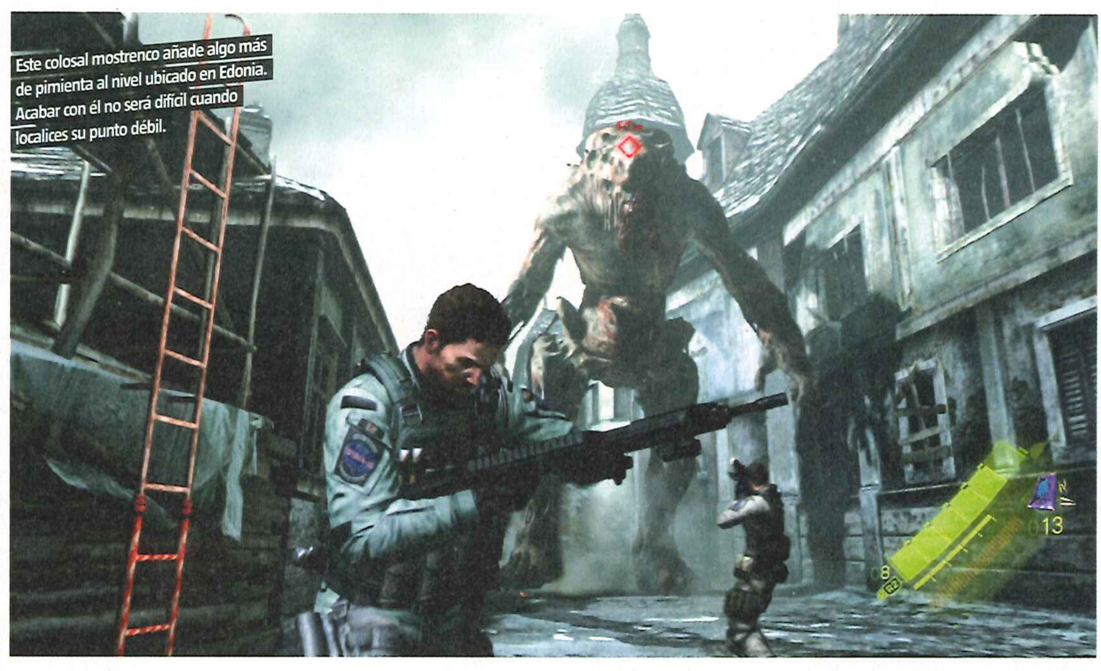
Probamos seis capítulos del nuevo R.E. para comprobar cómo la acción, el terror y el espectáculo irán de la mano

Cuando **Capcom** anunció que su nuevo *Resident Evil* desplegaría cerca de 30 horas de juego, más de uno lo tomamos como una fanfarronada. Pero después de enfrentarnos a esta versión de *preview*, y la cantidad de tiempo que nos ha llevado resolver los seis capítulos que despliega (dos por cada pareja), nuestra percepción ha cambiado radicalmente. Desde la hora y cuarto que nos llevó atravesar un nivel junto a Jake y Sherry hasta las más de dos horas de juego consumidas en la huida de la universidad de *Tall Oaks* (la fase que **Capcom** mostró en el **Captivate** romano, pero que aquí prosigue mucho mas allá del párking), está claro que *Resident Evil 6* ofrecerá chicha para rato. Y para demostrarlo, se acaban de anunciar dos modos de juego extra: uno protagonizado por Ada Wong y otro en el que encarnaremos a distintos mutantes para hacer la puñeta a otros jugadores, vía On-line. Sospechamos que las sorpresas no acabarán aquí, ni mucho menos.

La *beta* arranca *In medias res*, pero tranquilos, que no vamos a destripar la sorpresa. Solo diremos que la pareja que la protagoniza, y nosotros por extensión, las pasa canutas desde el minuto uno de juego, en una suerte de tutorial demencial que muestra el grado de propagación del nuevo y furibundo Virus C. A través de este Preludio (así lo han bautizado sus creadores) aprenderemos no solo a disparar y usar *items*, sino a acostumbrarnos al protagonismo (diríamos que excesivo) que cobran los QTE en este nuevo *Resident Evil*. La intención de **Capcom** era crear una experiencia lo más cinematográfica posible, y por San Jorge que lo han logrado, aunque sea a costa de dejar con una ceja levantada a todos aquellos que siguen añorando la mecánica de las primeras entregas de **PSone**. Eso sí, se agradece y mucho la ambientación terrorífica del segmento protagonizado por Leon y Helena. Además del *tour* por la universidad, sus dos niveles proporcionaron momentos sensacionales. Un paseo por una *Tall Oaks* en llamas (que recuerda bastante a la *Raccoon City* de *RE3*) y una romántica escapadita por los túneles del metro, donde no faltaron los perros zombi (todo un clásico) junto a criaturas de nueva factura, como un gordaco temible (esperad



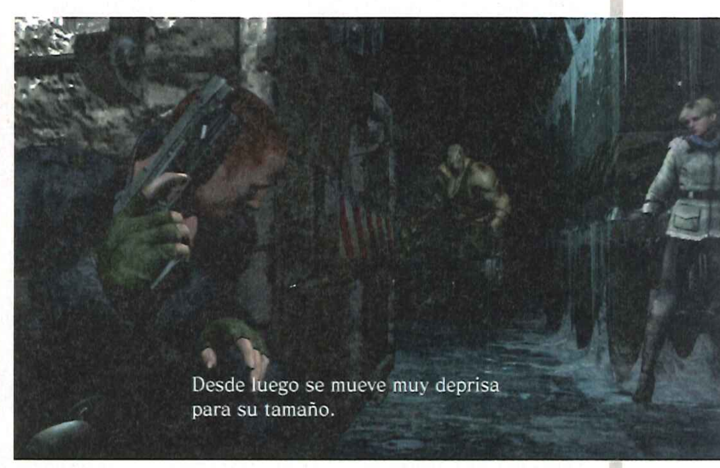




Este colosal mostrenco añade algo más de pimienta al nivel ubicado en Edonia. Acabar con él no será difícil cuando localices su punto débil.



Los perros zombis regresan, aunque esta vez son simples sabuesos, en lugar de dobermans.

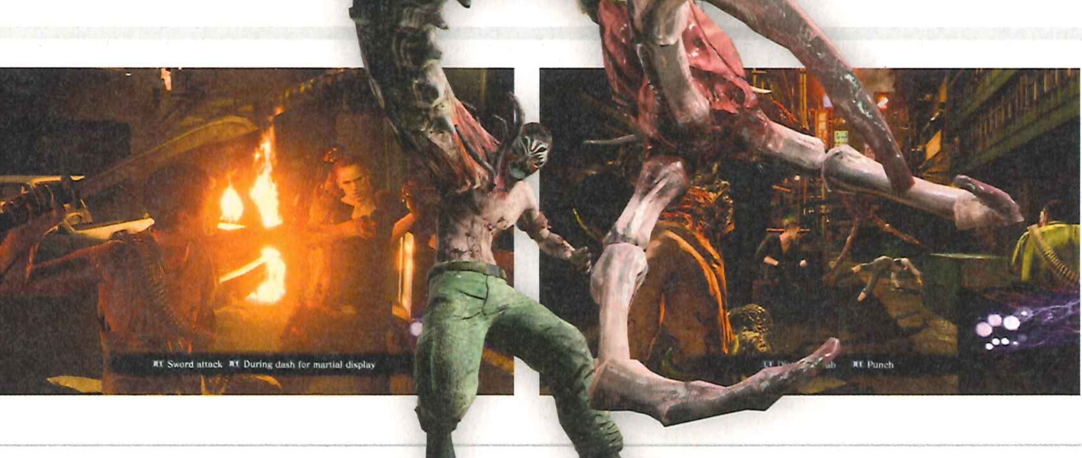


Enfrentarse al Ustanak es un suicidio: será mejor esconderse cuando aparezca, al estilo Clock Tower.



Llevábamos meses preguntándonos qué se escondía bajo esas misteriosas crisálidas. Esta pantalla os dará una pequeña pista.

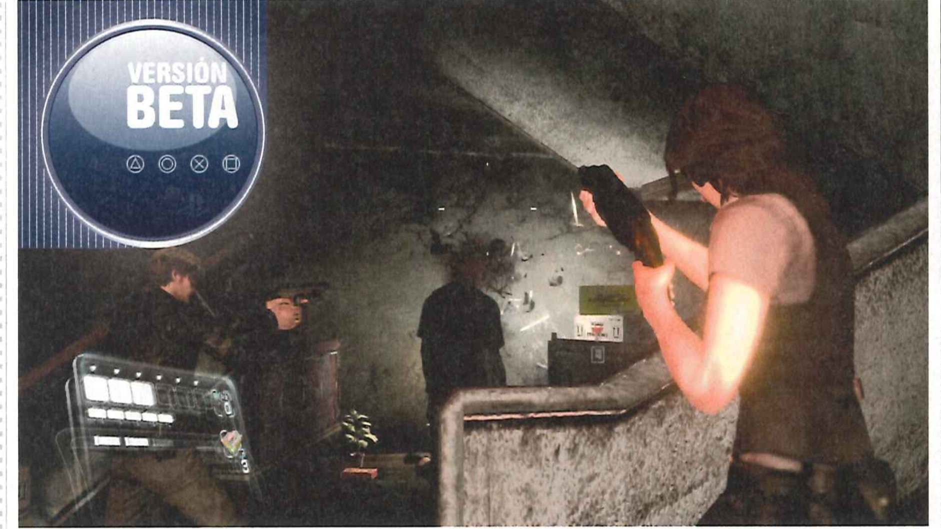




AGENT HUNT: BAJO LA PIEL DEL ENEMIGO



En este modo On-line, que se desbloqueará tras finalizar la Historia, podrás encarnar a un mutante para infiltrarte en las partidas de otros jugadores y hacerles la puñeta, ya sea en solitario (acompañado de la IA) o junto a otro jugador. ¿Prefieres ser un zombi, un J'avo o alguna otra exótica mutación del Virus C?

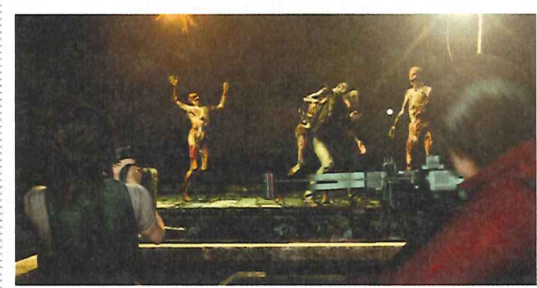








Aunque no abunda la munición, llena de plomo a cada J'avo que encuentres, porque los muy perros son capaces de regenerar cada miembro que pierdan.

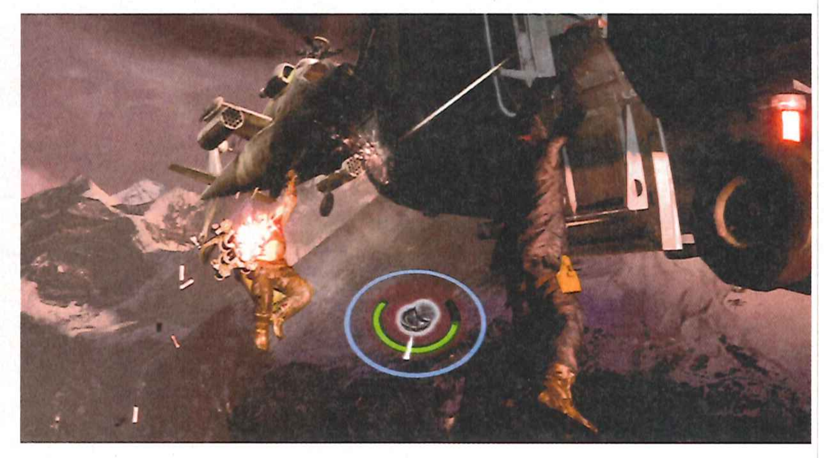


EL TURNO DE LA SEÑORITA WONG

Otra reciente sorpresa desvelada por Capcom. Tras acabar las tres campañas del modo Historia podrás controlar a Ada Wong y revivir algunos momentos de la trama del juego, desde su propio punto de vista. Eso sí, en solitario, armada con una ballesta y poco más. Una tía dura, vaya.



Este es quizás el puzzle más complicado al que nos enfrentamos en esta versión de preview. Tampoco es que sea muy complicado, en comparación a los Resident Evil de PSone.



a verlo), SWAT zombis (blindados hasta el tuétano, habrá que apuntar certeramente a la cabeza para abatirlos) y un mutante que atrae con sus chillidos a otros zombis (¿alguien está pensando en *Left 4 Dead*?). En el segundo nivel nos esperaba la visita a una imponente catedral (para llegar hasta ella habrá que atravesar un cementerio trufadito de esqueletos vivientes), donde nos alegró comprobar que ***RE6*** incorporará *puzzles*. El primero muy sencillo, el segundo, que se desarrolla en un inquietante laboratorio, era bastante más puñetero. Aquí pudimos comprobar además cómo **Capcom** se ha tomado en serio lo de ponernos las cosas difíciles, no solo por la escasez de munición (más te valdrá acostumbrarte a matar zombis a patadas y collejas), sino por la resistencia de los mutantes. Los zombis no se detienen, ni siquiera después de haberles volado media cabeza de un disparo; y en cuanto a los *J'avo*... bueno, a esos hay que darles de comer aparte. Tal y como nos prometieron, los retoños del Virus C conservan la suficiente sesera para usar armas de fuego y además son capaces de regenerarse. Dispara a uno en un brazo y verás cómo del costado le brota un tentáculo gigantesco. Hazlo en las piernas y verás cómo le crecen unas alas (para convertirse en una aberración voladora que no cesa de disparar) o seis pares de patas que le permitirán trepar por paredes y techos. Los *J'avo* eran los principales enemigos de los dos capítulos protagonizados por Chris y Piers. El primero transcurre en China y el segundo en Edonia, el ficticio país de Europa del Este en el que hace su aparición Ada Wong y un encantador mutante de diez metros de altura. En este



Las crisálidas no solo producen bichos asquerosos. A esta moza la invitaríamos, gustosos, a un chato de vino.

En más de una ocasión te verás obligado a disparar desde el suelo, mientras te revuelves como una rata.

Los QTE abundan a lo largo del juego. Esto es quizás lo que más se le atragantarán a los puristas de la saga.

Las tres campañas podrán disfrutarse en compañía de otro jugador. Ya sea a pantalla partida o a través de la conexión On-line.

CAPCOM NOS PONDRÁ LAS COSAS DIFÍCILES, POR LA ESCASA MUNICIÓN Y LA RESISTENCIA DE LOS MUTANTES

Duro y a la cabeza: es la mejor manera de acabar con un J'avo tan peligroso como este. Su mutado brazo es capaz de laminarte como si fueras un tranchete.

No todo será tiroteo y tentetieso: también visitaremos localizaciones tan inquietantes como esta.





Esta situación se repetirá en muchas ocasiones: media docena de zombis deseando hincarte el diente... y solo te quedan tres cartuchos en la escopeta.

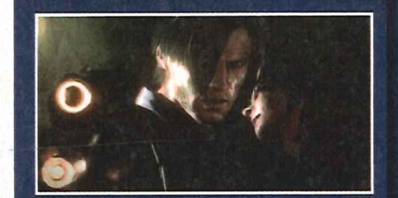


Dispara a las piernas de un J'avo y se convertirá en un «arañón» capaz de trepar por techos y paredes... sin que eso le impida seguir disparándote.

La tensión sexual entre Jake (el hijo de Wesker) y Sherry (la niña del RE2, ya crecidita) es más que evidente.

escenario también están Jake y Sherry, lo que demuestra que el camino de los seis personajes se entrecruzará, sea cual sea la pareja con la que decidas comenzar el juego. Los niveles de Chris y Piers son pura acción (incluso el HUD en pantalla es diferente, más parecido al de un FPS actual), mientras que los de Jake y Sherry son más difíciles de etiquetar: hay tiros, exploración, sustos (el segmento en el que debíamos escondernos del *Ustanak* nos recordó a nuestro adorado *Clock Tower*), peleas cuerpo a cuerpo (podremos seleccionar la habilidad de Jake para repartir leña, como si fuera un arma más) e incluso una huida en moto de nieve que no desentonaría en un *COD*. Es como una película de Hollywood. ¿Cuánto queda del *Survival Horror* original? Bueno, aún es pronto para decirlo. Podemos entender la frustración de quienes siguen soñando con un retorno a aquella mansión repleta de trampas y *puzzles*, pero de una cosa estamos seguros: ***Resident Evil 6*** entusiasmará a millones de jugadores con sus explosivos gráficos y una mecánica que no otorga un segundo de respiro al jugador -o jugadores-. Porque no olvidemos que sus 30 horas podrán disfrutarse en compañía, ya sea a través de la pantalla partida o vía On-line. Capcom se ha dejado la piel, y una fortuna, en este proyecto. Y el resultado es realmente apabullante.

Una historia, seis protagonistas









Aunque podrás elegir entre tres campañas diferentes (cada una de ellas protagonizada por una pareja), todas se enlazan en la misma trama. Lo comprobamos en esta versión para preview, concretamente en el escenario de Edonia. Primero nos enfrentamos al coloso mutante desde la perspectiva de Chris y Piers, y más adelante bajo el pellejo de Jake y Sherry. Capcom ha prometido que incluso cruzaremos nuestro pasos con los de otros jugadores, mientras encarnan a la otra pareja.



Claves

1 El modo Mercenarios estará disponible desde el principio. La beta nos permitió disfrutar de tres escenarios, mientras masacrábamos J'avos a contrarreloj.





2 Los QTE adquieren un protagonismo un tanto excesivo para nuestro gusto. Prepárate para machacar botones y el stick derecho.



PlayStation®
Revista Oficial - España

12 números + juego PROTOTYPE 2*
30€



15% DE DESCUENTO

PS3 | PSP | PlayStation
PlayStation® Revista Oficial - España
2'95€
FIFA 13
Alcanzarás el éxtasis futbolístico
¡ÚLTIMA HORA!
THE LAST OF US
BEYOND TWO SOULS
HITMAN ABSOLUTION
WONDERBOOK
DISHONORED
¡LAS PREVIEWS MÁS ESPERADAS!
LITTLE BIG PLANET
PES 2013
RESIDENT EVIL 6



LLAMA AL
902 05 04 45
Lunes a viernes de 9 a 14 h.
suscripciones@grupozeta.es

¡Suscríbete ya!

Ofertas válidas solo para España y promoción con juego hasta agotar existencias

Los datos personales que nos facilite serán incorporados a un fichero titularidad de Ediciones Reunidas, S.A., con domicilio en la C/Consejo de Ciento 425-427, 08009 Barcelona para la gestión comercial mantenida, estudios de mercado, promociones e información sobre servicios y productos. Asimismo, Ud. consiente la comunicación de sus datos a otras empresas del Grupo Zeta del sector cultural, ocio y tecnología para utilizarlos con los mismos fines. Podrá ejercitar su derecho de acceso, rectificación, oposición y cancelación de datos mediante notificación escrita a: Dpto. de Suscripciones. C/Orduña, 3. 28034 Madrid o por correo electrónico: suscripciones@grupozeta.es

* Juego completo sin manual de instrucciones.





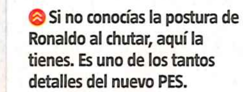




Si no conocías la postura de Ronaldo al chutar, aquí la tienes. Es uno de los tantos detalles del nuevo PES.



Los controles de Iniesta no tienen comparación con los de ningún otro jugador del juego: pegados al pie, imposibles de robar y precisos.





LOUVIERS
Lo mejor para desquitarse de la pifia de Londres es meter cinco goles con la selección solo en la primera parte. Bam.

Gol de Señor

★★★★☆

Compañía **Konami**
Programador **Konami**
Género **Deportivo**

PES 2013



Porque el fútbol no se termina en las competiciones

No, claro que ni la Liga ni la Eurocopa eran suficientes. ¿Acaso es posible cansarse de jugar al fútbol? Tras el bochorno de las Olimpiadas, alguno habrá renegado, pero eso no significa que muchos vayan a seguir encendiendo la consola continuamente para jugar partidos absurdos con amigos (del tipo Brasil contra un Segunda B) o para adelantar goles del próximo Mundial. Los hay que no piden más que esto, pero no todos somos tan conformistas. Por eso nos preguntamos: ¿cómo tratará de sorprender ***PES 2013*** este año?

Si hay algo que caracteriza a la saga es el gusto por el detalle, entendiendo esto como la búsqueda de pequeños elementos que mejoren la experiencia, pero sin alterar su núcleo. El equipo de ***PES 2013***, capitaneado ahora por Kei Masuda, lleva años innovando de esta forma en su fórmula. Y es que no es fácil incluir apartados nuevos o cambios significativos a algo que, al fin y al cabo, es lo que es: fútbol. Está claro que introducir mejoras de física, mejor recreaciones de los personajes, los escenarios y las jugadas personales de cada jugador ayudan, pero no consiguen nada que mejore el fútbol, que para bien o para mal sigue siendo exactamente igual que en la anterior versión.

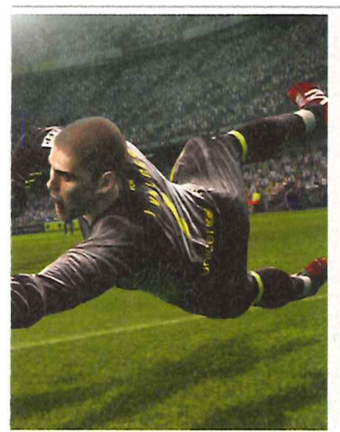
El balón responde con cierta irregularidad dependiendo de la situación. Tirar las faltas nos llegó a dar miedo: no sabíamos hacia dónde iba a botar el balón ni qué efecto podía tener, pese a que no le habíamos dado ninguno. Por ahora no sabemos si estos problemas son cosa de la beta o estará, en el juego completo; pero quitando esto, el control sigue siendo muy bueno y la física del balón es más creíble aún si cabe.

Algo parecido ocurre con los movimientos de los jugadores: muy conseguidos en el contacto físico, poco trabajados en la recuperación de las posiciones. Entendemos que esto es mitad culpa nuestra, por tener a los jugadores mal repartidos; pero también parece un fallo del juego encontrarse con un defensa que se adelanta, tranquilamente, diez metros por delante de la posición asignada o hasta el mismo área.

Evidentemente, hay cosas muy buenas. La mejora con los jugadores más reconocidos, que solo pudimos comprobar con Ronaldo, son evidentes. Ya veíamos una animación personal en las faltas, pero ahora todo se ha magnificado, casi creando una especie de «héroe» en el campo de fútbol. Esperamos que ocurra con muchos jugadores y que, junto con las mejoras de control, el juego gane en espectacularidad. ***PES 2013*** busca desarrollar y potenciar nuestra habilidad con el mando y que combinemos movimientos rápidos para esquivar, adelantar y mantener el balón. Sin duda, un valor añadido que fomenta la experimentación, que crea una curva de aprendizaje y que podría dar un soplo de aire fresco a la saga.

PES 2013 tiene varios cambios, pero casi todos pequeños. Ir lento y seguro no siempre sirve para mantener el interés y a veces se necesitan saltos. Hemos visto cosas muy buenas, pero quizá no sean suficientes...



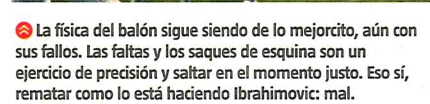




Esta imagen se llama «Pasado y presente del fútbol brasileño». Los jugadores siguen estando dibujados con bastante tino, pero la evolución desde el anterior juego no se nota mucho.



La presión y el control de las entradas se ven algo mejorados, pero sigue costando ser preciso en el golpe, como en la vida misma, suponemos.



La física del balón sigue siendo de lo mejorcito, aún con sus fallos. Las faltas y los saques de esquina son un ejercicio de precisión y saltar en el momento justo. Eso sí, rematar como lo está haciendo Ibrahimovic: mal.





LICENCIA PARA REMATAR

El tema de las licencias de fútbol es un cachondeo, por eso nos alegra saber que la Liga española, la francesa, la holandesa y la italiana, en parte, estarán licenciadas, así como la copa Libertadores, la Champions, la Europa League y la Supercopa de Europa también lo estarán. Una pena que de la Liga inglesa solo esté el Manchester United.

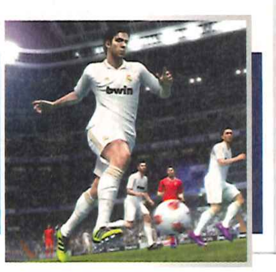


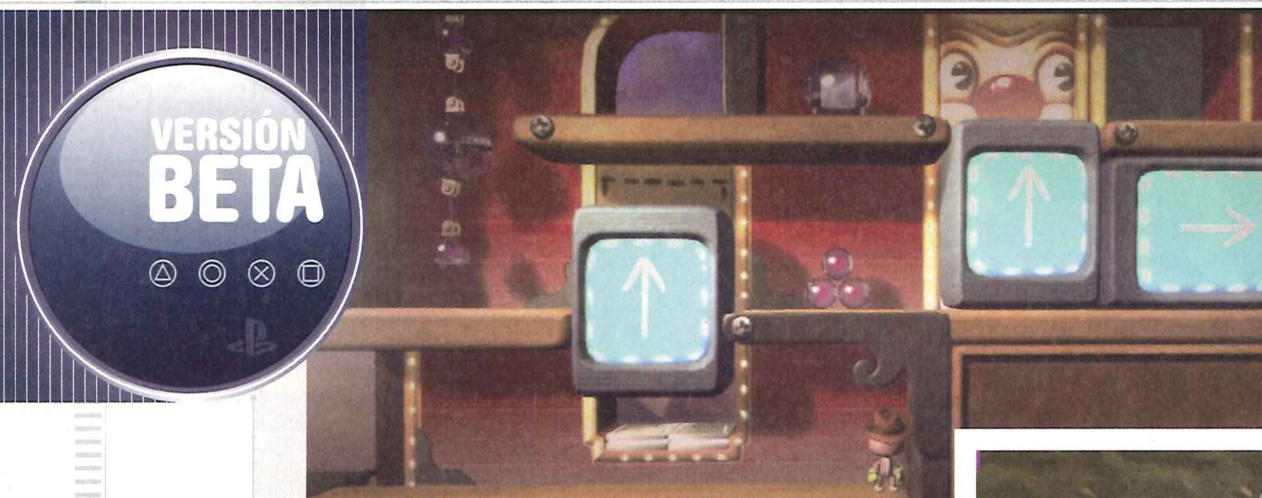
Claves

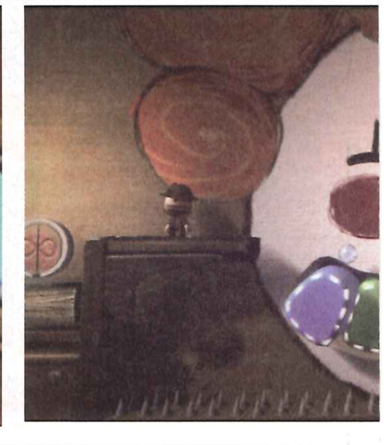
1 El stick derecho, más importante que nunca para regates y poder «jugar» con el rival. La importancia de la técnica es fundamental.

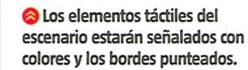


2 Los gatillos: alterar la trayectoria del balón requiere «timing» y mucha práctica. A nosotros se nos da de pena.









Los elementos táctiles del escenario estarán señalados con colores y los bordes punteados.



Ahora elegir los items del editor de niveles, tocando, será más rápido. Aquí, el nuestro, titulado «Esponjas flotantes».



PRIMERA IMPRESIÓN



LUCKY
Sacky vuelve para demostrarnos lo bien que le sienta el cambio de desarrolladora y las nuevas mecánicas táctiles.

Mullido
★★★★☆

Compañía **Sony C.E.**
Programador **Double Eleven Tarsier Studios**
Género **Plataformas**



Little Big Planet

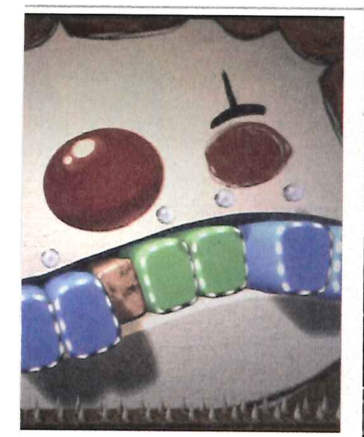
Juega, toca, crea y comparte

Aquellos que duden de este juego por no estar desarrollado por **Media Molecule** pueden estar tranquilos. No es por menospreciar el trabajo de los británicos, pero no se les echa en falta. Igual que sucedió con la versión de **PSP**, colaboran desde un segundo plano y, respecto al juego que nos ocupa –y con las lógicas reservas por ser una *beta* de *preview*- podemos decir que el trabajo de **Double Eleven** y **Tarsier Studios** conserva la genialidad del estudio que alumbró los dos episodios de **PS3**, así como su estructura y estilo de diseño. Da gusto empezar una nueva Historia para *Sackboy* y disfrutar con lo original de su trama, diseño de niveles y banda sonora (durante el tutorial te parecerá estar escuchando a la del mismísimo Emir Kusturika); su apartado técnico, casi equiparable al de **PS3** (texturas, físicas, sonido...). Y sus mecánicas... Sí, ahora también entra en juego el control táctil. Cada vez que se empieza a jugar con la versión portátil -con funciones táctiles- de un juego originario de sobremesa no se puede evitar el miedo al «efecto pegote»: esa sensación de que el juego se juega igual de bien con los botones, que las mecánicas táctiles están forzadas y que son, en el peor de los casos, incómodas. En ***LittleBigPlanet*** de **PS Vita** sucede justo lo contrario: las mecánicas táctiles encajan perfectamente con el ritmo del juego sin interrumpirlo, están bien dosificadas y sorprenden, una vez más, por su originalidad, contando tanto con la pantalla como con el panel trasero. Tocando podrás mover objetos para impulsar o empujar a *Sackboy*, resolver *puzzles*, modificar las plataformas de los escenarios, jugar con los volúmenes de los mismos, poner pegatinas, moverte por los menús... E igual de bien le sienta el añadido al editor de niveles, que se hace mucho más intuitivo -y ligero- ahora que las cosas se pueden hacer tocando.

Además, están los minijuegos, una novedad que encontraremos en Los Recreativos del planeta del modo Historia y que da un nuevo sentido al término «minijuegos». Estos los irás desbloqueando según vayas recogiendo llavecitas a lo largo de los niveles, y suelen ser desafíos de habilidad de una única pantalla. En este apartado lo que encontrarás son juegos totalmente independientes de la Historia, con varios niveles, su propia jugabilidad, diseño y banda sonora. Y están planteados -al menos los que probamos- como juegos de mecánica completamente táctil. Además, son igual de ingeniosos y evocadores que los que se encuentran en otros *LittleBigPlanet*.

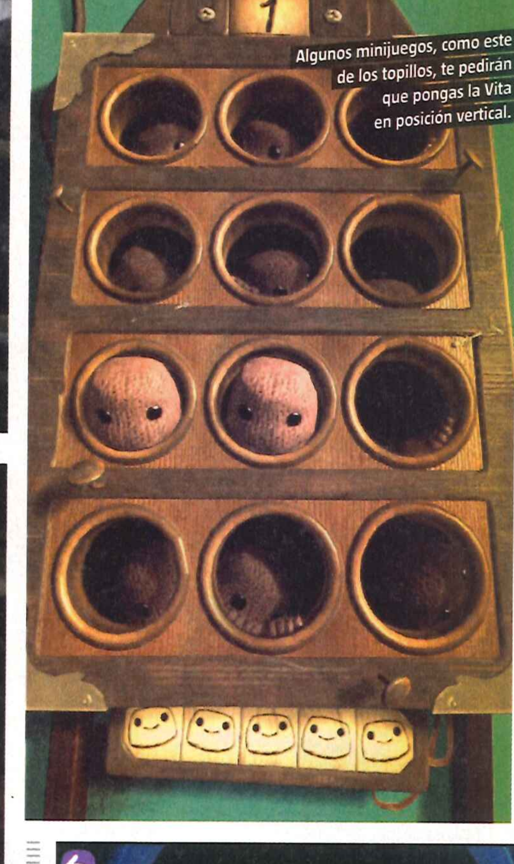
Con todo, nos ha dado la sensación de que, lejos de ser un engorro, el tocar la pantalla podía haber estado ahí perfectamente desde el primer *LBP*.

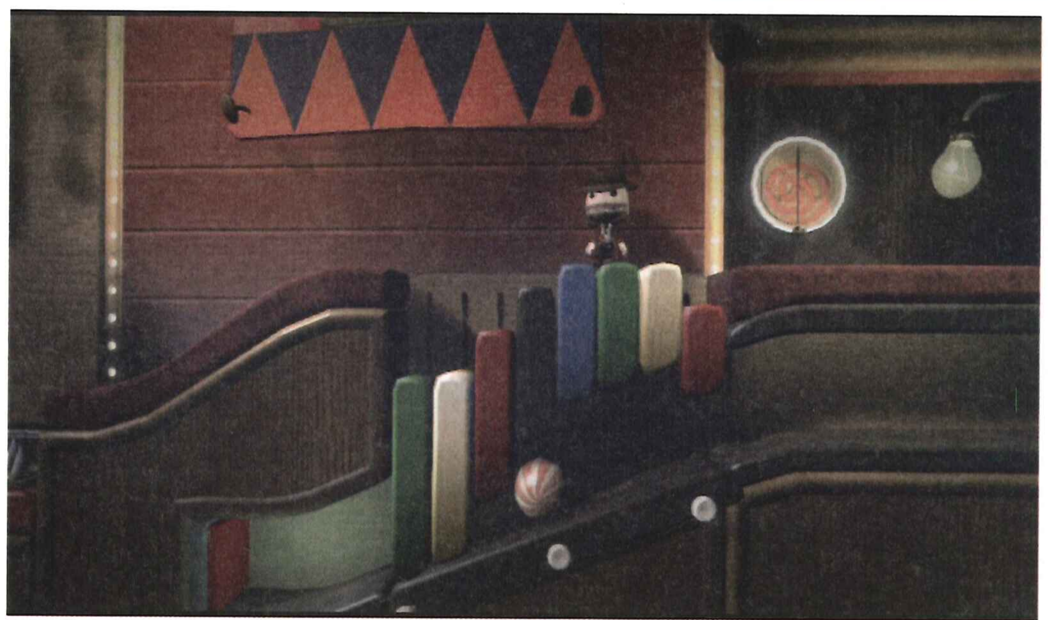
Hemos echado de menos la Inteligencia Artificial de *LBP2* –los *Sackbots*- y los *gadgets*; y de más, los tiempos de carga, pero esto solo es una *preview*. Que en tan poco nos hayamos divertido tanto, es el mejor argumento posible.





Saca fotos con tu PS Vita y utilízalas como pegatinas para decorar los niveles. Con ustedes, el perro de una servidora.


Algunos minijuegos, como este de los topillos, te pedirán que pongas la Vita en posición vertical.







TAPLING

Así se llama uno de los juegos que pudimos probar del apartado Los Recreativos. Un juego totalmente independiente, de varios niveles, con un diseño y banda sonora muy «burtonianos», de mecánica táctil y minimalista (tocar la pantalla para decir a la bolita a dónde tiene que ir) totalmente basada en las físicas. Bonito y puñetero.



1 Disfruta sorprendiéndote con las nuevas mecánicas táctiles e interactuando con los escenarios.



2 El editor de niveles se hace más intuitivo y menos pesado de manejar. ¡Hurra!



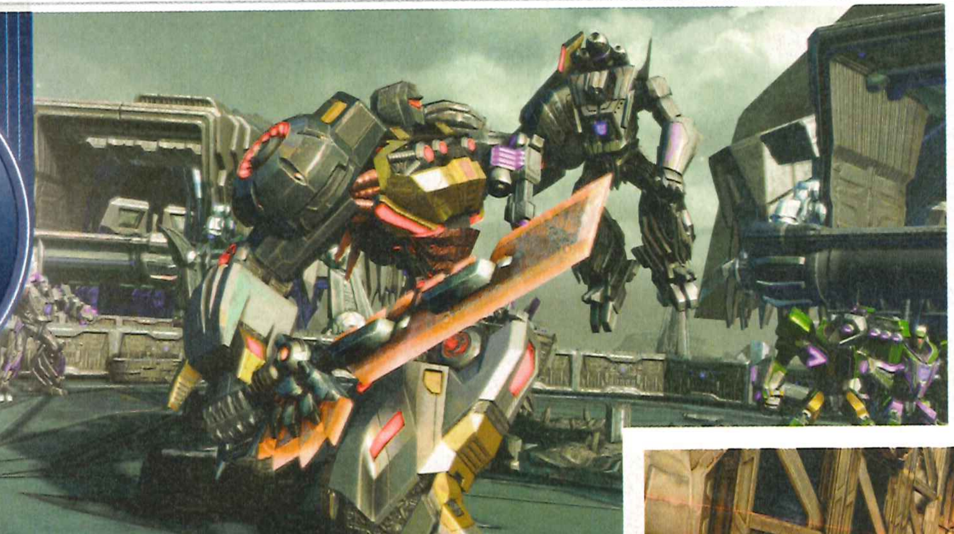


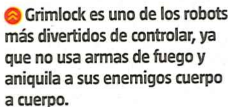
JOHN TONES
Posiblemente, el mejor juego de Transformers, y que sigue narrando la guerra civil en Cybertron.

Transformable

★★★★☆

Compañía **Activision**
Programador **High Moon Studios**
Género **Acción**





Grimlock es uno de los robots más divertidos de controlar, ya que no usa armas de fuego y aniquila a sus enemigos cuerpo a cuerpo.



La escala de los decorados es inmensa, y llega a empequeñecer a los propios Transformers, que no olvidemos... son robots bastante gigantescos de por sí.

Transformers
La Caída de Cybertron

Arrecia la guerra en el planeta nativo de los Transformers

Esta nueva entrega de las prolijas aventuras de los *Transformers* (a las adaptaciones oficiales de las películas de Michael Bay, que a veces llegan a pares, hay que sumar entregas exclusivas en múltiples formatos) es una continuación de *La Guerra por Cybertron*, el estupendo título de acción en tercera persona que High Moon desarrolló hace un par de años. Como aquel, lo que contemplamos es la destrucción del planeta originario de los *Transformers*, *Cybertron* en una cruenta guerra civil entre *Autobots* y *Decepticons*, y que culmina con la llegada de los primeros a la Tierra, tal y como cuentan las películas y la mayoría de ficciones clásicas de la franquicia.

Desde que, hace una década, la saga de **Hasbro** dejó de ser ilustrada en tebeos de **Marvel**, se comenzó a indagar en la destrucción de *Cybertron* y los orígenes de la rivalidad entre las dos especies de robots. De juguetes sobredimensionados pasaron a titanes de acero, y a esa onda pertenece ***La Caída de Cybertron***, que sustituye la mecánica eminentemente cooperativa de *La Guerra por Cybertron* (donde siempre había varios robots combatiendo juntos en pantalla, los controlara otro jugador o no) por un estilo más propio de un modo campaña tradicional (de hecho, el cooperativo solo existe aquí en modo *Escalation*, una especie de Horda que ya se estrenó en la anterior entrega). En cada nivel, el jugador controlará un *Transformer*. A veces un *Autobot*, a veces un *Decepticon*, cada uno con su propias características y armamento, y con niveles diseñados de forma distinta y adaptada, según se pueda convertir en un vehículo aéreo, terrestre, o su especialidad sea el sigilo o el cuerpo a cuerpo.

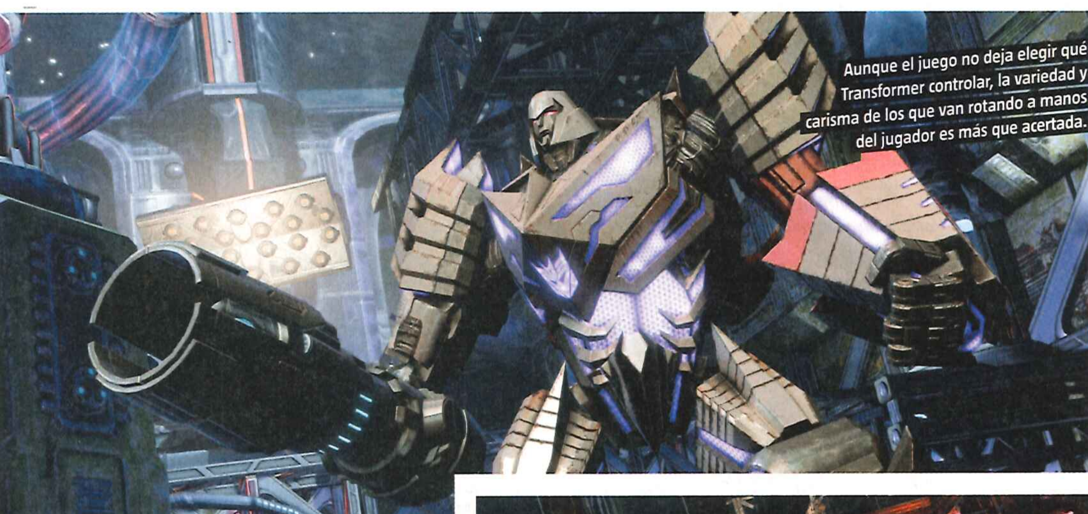
Por ejemplo, Grimlock es un *Dinobot* que carece de armas de fuego, pero que tiene un potente combate cuerpo a cuerpo, armado con una espada y un escudo de energía. El jugador tendrá que acostumbrarse, en el tramo final del juego, a un nuevo estilo que se aleja del combate a distancia (*Optimus Prime*, otro ejemplo, dispone entre sus armas de un bombardeo a distancia que diezma decenas de *Decepticons* de una sola explosión). A cambio, se puede transformar en un T-Rex que escupe fuego. Cada robot tiene, pues, su personalidad y estilo de juego que puede hacerse más poderoso gracias a las inevitables mejoras en el armamento que se consiguen en tiendas repartidas por los distintos niveles.

En nuestro primer contacto con ***La Caída de Cybertron*** nos hemos topado con un juego de de *Transformers* aún más sencillo y accesible que *La Guerra por Cybertron*, ya que aquí no hay distintas clases de robots disponibles, pero que parece tomar buena nota de errores pasados para potenciar las posibilidades de la fauna transformista. Es el caso de su acabado gráfico: la serie alcanza aquí sus cotas visuales más elevadas, con un diseño de niveles y personajes (todos los robots clásicos han sido rediseñados para la ocasión, con resultados tan notables como el de *Optimus Prime*) que hacen esperar que ***La Caída de Cybertron*** sea una excelente nueva aportación al canon de los *Transformers*.





Metroplex es un Autobot de tamaño absolutamente delirante y que desatará, en uno de los primeros niveles y animado por Optimus Prime, un caos muy rico en Cybertron.



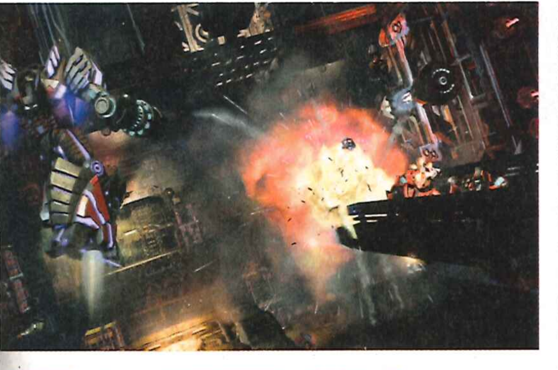
Aunque el juego no deja elegir qué Transformer controlar, la variedad y carisma de los que van rotando a manos del jugador es más que acertada.



Cuando encadenes suficientes ataques de melée con Grimlock, su indicador de furia subirá hasta permitirle convertirse en un enorme tiranosaurio que escupe fuego. Muy útil. Poco sutil, pero útil.



Vuelve el modo Escalation al estilo Horda. Es el único cooperativo de esta entrega.









Controlar a Optimus Prime no es ninguna novedad, pero cualquier treintañero con corazón lo volverá a pilotar entre lágrimas.

MULTIJUGADOR ROBÓTICO

Con diez mapas distintos y abundantes modos que desgranaremos en detalle en nuestro análisis (aunque puedes esperar las habituales escaramuzas en solitario o por equipos), sin duda, lo más atractivo del juego es la creación de tu propio Transformer, muy mejorado con respecto a la anterior entrega y con literalmente cientos de opciones de customización.



Claves

1 Cada nivel está diseñado atendiendo al robot que lo protagoniza. Así, cuando tu Transformer se convierta en avión los espacios serán abiertos...



2 ... y cuando el robot se transforme en un vehículo terrestre, como Bumblebee, los niveles estarán repletos de zonas en las que pisar a fondo.









El Caribe será el escenario de nuestras andanzas. La vista esquemática ayuda a tenerlo todo claro de un vistazo.

Hola marinero, adiós marinero: contamos con varios tipos de munición para facilitarnos el combate naval. Apunta a las velas.



VERSIÓN BETA

PRIMERA IMPRESIÓN

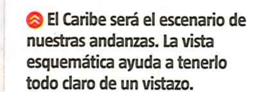


JAVI SÁNCHEZ
El género más duro de PC debuta en PS3 salvando la cara y bastante suavizado para que resulte asequible.

Caribe Mix

★★★☆☆

Compañía **Kalypso**
Programador **Gaming Minds**
Género **Gestión**



Port Royale 3

Kalypso trae a PS3 las complejidades de la gestión comercial

Los juegos de gestión comercial/combate táctico no suelen llegar a consola por razones obvias: la escala, el control y la duración de una partida media son anatema de las necesidades del jugador de estas plataformas. Por eso nos sorprendió el anuncio de este ***Port Royale 3***, de los muy peceros y alemanes **Kalypso** (*Tropico*). Pero claro, la última entrega de esta saga de mercadeo y piratismo caribeño está lo bastante centrada en sus dos ideas básicas para que sea buena idea. ***Port Royale 3*** reduce su escala a una región marítima lo bastante asequible (la zona habitable del Mar de las Antillas); simplifica las interfaces hasta el punto de que si ves menús es porque quieres; y ofrece un combate rápido en el que apenas controlamos tres bajeles, no importa el tamaño de nuestra flota comercial.

El control, sin embargo, sigue chirriando un poco. **Kalypso** ha hecho un excelente trabajo a la hora de traducir teclado y ratón a las limitadas posibilidades de un *pad*, pero aún así se nos hace un poco lento navegar por tierra o por las listas de la compra que serán la base de nuestra economía. Y peor, en la versión de *preview* que hemos catado, no hemos encontrado ninguna posibilidad de que el juego reconozca ratón y teclado. ¿Pereza? Posiblemente. De todos modos, es un juego de ritmo pausado en el que las decisiones instantáneas resultan contraproducentes. Y los apartados más tediosos (¿Qué compro? ¿Dónde lo vendo? ¿Cuánto hay?) pueden automatizarse fácilmente.

El automatismo es un arma de doble filo: una vez que tenemos planteadas tres o cuatro rutas comerciales donde el juego ya se encarga de comprar y vender a buen precio (que pueden almacenarse y desactivarse con un par de botones, ninguna queja en ese sentido), solo nos queda bajo control directo el combate, una versión reducidita del mítico *Pirates!* (o de los juegos de **Akella**: en realidad, todo el título es una versión ultra *light* de los *Sea Dogs* de la pasada década) en el que liarse a cañonazos y maniobrar en aguas abiertas, rezando porque el viento nos sea favorable. Estas carencias, que en **PC** actuarían (actuaron) en su contra, en **PS3** se revelan como virtudes. El jugador de estrategia 4X -en el que ***Port Royale*** se inspira desde lejos- es un tío que siempre está pinchando muy fuerte en un montón de menús y procesando números: un tipo al que no le importa que le acusen de estar jugando a *Hoja de Cálculo: La Odisea*.

Sin embargo, este juego parece pensado como una versión *arcade* de los vicios de acumular, comerciar, explorar y destruir. El título en sí es un tutorial de un género maduro, inédito en consolas, que ha conseguido preservar su mayor interés -el mismo de ***Civ***: «otro viajecito más y lo de SON LAS DOS DE LA MAÑANA»- que tanto sonará a los jugadores de un *Tactics* o de un *Valkyria Chronicles*, a pesar de estar en las antípodas de la acción de estos. Un apartado técnico discretito y funcional refuerza esa idea de tutorial engrandecido (y prolonga la fama de que el género vive y muere por la gestión).

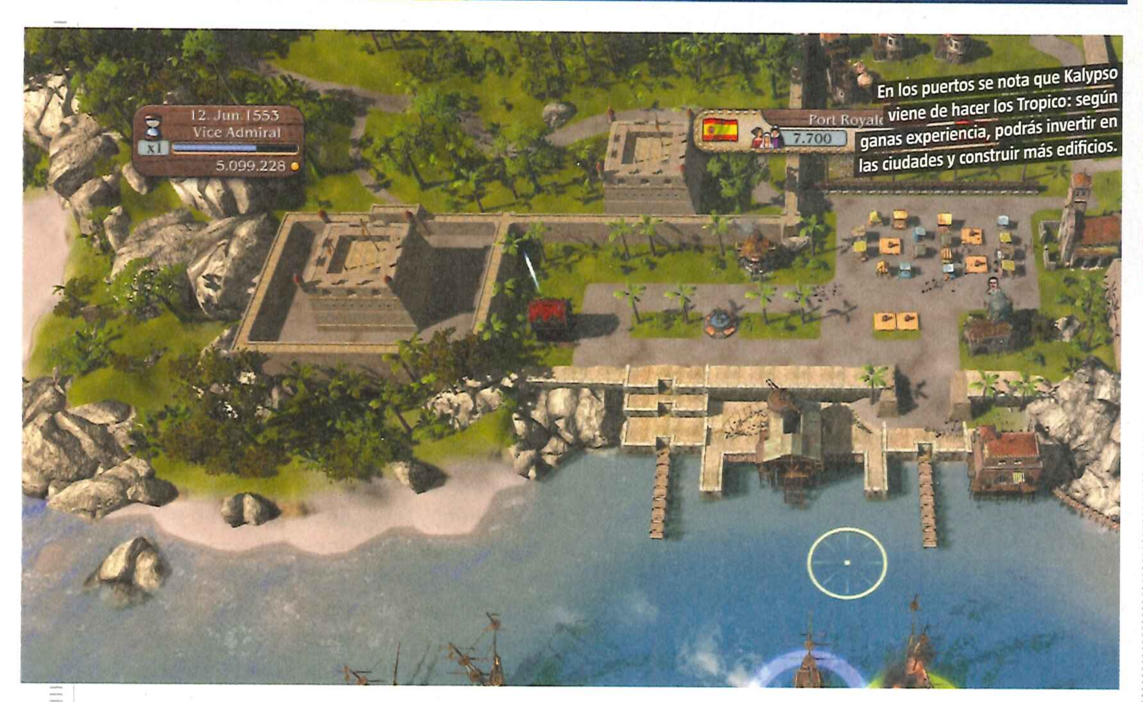


A LA VENTA EL 4 DE SEPTIEMBRE

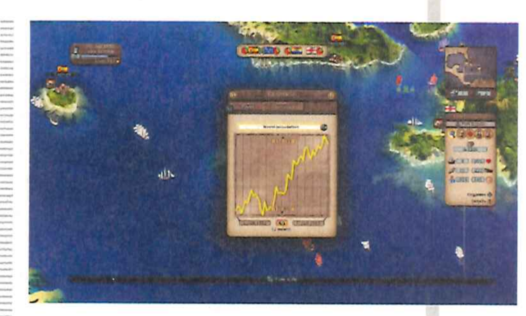




La rueda de menús de gestión, adaptada a la cruceta de nuestro pad, nos permite ahorrar tiempo y la molesta pantalla de carga cada vez que entramos en ciudades.



En los puertos se nota que Kalypso viene de hacer los Tropico: según ganas experiencia, podrás invertir en las ciudades y construir más edificios.



Eso sí, tendremos que entrar en los puertos para mejorar nuestra flota, comprar barcos y conseguir misiones adicionales, de manos de políticos corruptos, miembros de la iglesia y ricachos. La Historia es cíclica.



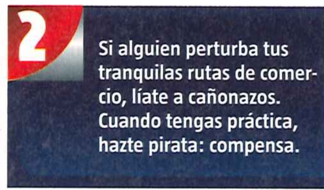
DOS HISTORIAS

El juego trae dos campañas/tutoriales bastante extensas para que te familiarices con sus mecánicas, que no son pocas, y con una trama de fondo para que todo tenga sentido mientras aprendemos. Nuestra favorita es la del comerciante que quiere hacerse rico para ligar con una mujer de posibles: las cosas claras.

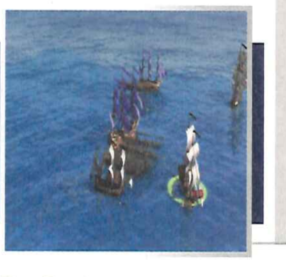


1 Los puertos son el núcleo principal del juego de comercio: visita todos los edificios para conseguir misiones nuevas.





2 Si alguien perturba tus tranquilas rutas de comercio, líate a cañonazos. Cuando tengas práctica, hazte pirata: compensa.



Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... SLEEPING DOGS!

¡¡VISÍTANOS!!



www.facebook.com
/revistaplaystation

Vistas al futuro

¡Hola! Enhorabuena por vuestra revista. Quería haceros unas cuantas preguntas que seguro sabréis contestar. Muchas gracias.
1 ¿Habrá edición coleccionista de *Resident Evil 6*?
2 ¿Dónde puedo comprar el ventilador de PlayStation 3 que publicasteis en el número anterior?
3 ¿Es cierto que las consolas de nueva generación no traeran discos físicos?

DAVID ALCÁNTARA
VÍA E-MAIL

¡Muchas gracias! Esperamos que tus dudas queden resueltas:
1 Habrá edición coleccionista de ***Resident Evil 6***, con muchos artículos incluidos en el *pack*. Además del juego que irá guardado en una caja metálica, la edición contiene un libro de arte de tapas duras con ilustraciones del desarrollo, un tema dinámico, una sudadera de *Ivy University*, tres emblemas con la imagen de las fuerzas especiales del juego guardadas en un marco numerado con las firmas de los productores Hiroyuki Kobayashi, Yoshiaki Hirabayashi y el director Eiichiro Sasaki. Todo este contenido estará guardado en una caja a la que han llamado *Needle Bomb*.
2 El ventilador de **PS3** Slim es de la marca **PEGA** y lo puedes adquirir en tiendas especializadas como Alvicius en el que está disponible por 11,95€ (también puedes solicitarlo en su tienda On-line).
3 Se ha comentado mucho sobre ese aspecto, ya que es cierto que se está impulsando mucho los videojuegos en formato digital por encima de los físicos, como podemos ver en *PlayStation Store*. No obstante, hasta ahora ninguna compañía ha pensado en lanzarse a la piscina en este tema, por lo que -por el momento- solo son especulaciones.

Rambo sospecha

En primer lugar, agradeceros que sigáis haciendo revistas tan buenas cada mes con un toque de humor especial. Mis preguntas son las siguientes:
1 ¿Después de ver el extraño final de *Killzone 3*, me da la impresión de que van a sacar un *Killzone 4*, ¿estoy en lo cierto?
2 ¿Qué noticias tenéis del videojuego de Rambo?
3 ¿Qué os pareció el juego *Payday*?

GERTO MILON
VÍA EMAIL

Nos alegramos mucho cuando nos comentáis vuestro gusto por nuestra revista. En cuanto a tus preguntas, esperamos saber más sobre el supuesto *Killzone 4* y el videojuego de Rambo en la **GamesCom**:
1 De momento, lo único que se sabe sobre el tema son rumores y supuestas filtraciones que circulan por Internet, como el argumento o incluso unas líneas del guion. Nada es seguro hasta que **Guerrilla Game** o **Sony C.E.** hagan declaraciones al respecto afirmando o desmintiendo.
2 El videojuego de Rambo será un *shooter* en primera persona que reunirá escenas de sus tres primeras películas (*Acorralado*, *Rambo: Acorralado Parte II* y *Rambo III*) y, por supuesto, estaremos rodeados de explosiones y tiroteos por todas partes, manteniendo la esencia de Rambo. Esperamos saber dentro de poco su fecha de lanzamiento.
3 ***Payday: The Heist*** es un *shooter* cooperativo de hasta 4 jugadores que nos pone en la piel de los «malos». Muchas veces nos hemos enfrentado a atracadores de bancos pero, ¿cuántas veces hemos sido nosotros los que teníamos rehenes y una bolsa de dinero? Este cambio de perspectiva es lo que hace a ***Payday: The Heist*** interesante y lo puntuamos con un 8,4.

EL TEMA DEL MES

¿Qué títulos de PS2, PSone o PSP te gustaría ver para PlayStation 3 en HD Collection?

Sobre todo las grandes sagas

MARIO LÓPEZ CALLEJO. VÍA FACEBOOK.
Me gustaría ver en *HD Collection* la conocida saga *Max Payne*. Ya que han sacado su brillante tercera entrega, ¿por qué no lanzar en *HD Collection* sus dos anteriores entregas? Los fans de la saga agradecerían mucho tener entre sus juegos de PS3 los tres *Max Payne*. También me gustaría ver los juegos de *Gran Turismo* en *HD Collection* ya que es una saga de velocidad exclusiva de Sony que no se debería quedar sin pasar por el lavado HD, así como la saga *Crash Bandicoot*, que tampoco estaría mal.

Los mejores Final Fantasy

ABEL RUIZ. VÍA FACEBOOK.
Ahora que tanto se comenta sobre el *remake* de *Final Fantasy VII* la verdad es que me gustaría verlo en edición HD, lo mismo que *Final Fantasy* VIII, siempre y cuando sea una reedición y no el juego en una caja nueva. Por lo menos me queda el consuelo de la edición de *Final Fantasy X* en HD.

El principio de una gran saga

JOSÉ LUIS MACHAÍN. VÍA EMAIL
Soy un gran fan de *Metal Gear* desde siempre y me alegré de que salieran en HD tres juegos de la saga. Pero me resultó curioso (y un fastidio, la verdad) que no sacaran el primero, que encima es el mejor de todos. ¡Espero que no tarden mucho en sacarlo al mercado!

Nuevo tema del mes para el nº141.
¿Cuál es el juego o anuncio de la GamesCom que te ha llamado más la atención, y por qué?



Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/Orduña 3 28034 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**

Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber lo que opinas a través de este apartado.



INVERSION
Sentía curiosidad por este videojuego desde que leí vuestro análisis en el número anterior, así que lo compré en cuanto pude. A pesar de que criticábais con bastante acierto algunos aspectos, realmente creo que no merece la nota que le disteis. A pesar de que los gráficos no están mal, como juego en conjunto deja algo que desear ya que su historia es lenta y, además, su principal reclamo que es la gravedad no se puede utilizar tanto como se da a entender en un principio. Para mí, como muchísimo, se merece el 7 justo.
MARIO GARCÍA. VÍA EMAIL

Puliendo la técnica

RAÚL JIMÉNEZ. VÍA E-MAIL.

Durante años, un escultor siempre busca su pieza final dando retoques a una materia prima que le administran para su trabajo. Hoy día hay muchos materiales y muchos nombres conocidos. Algunos pensaréis que me he equivocado de revista al enviar esta carta... pues no. La comparativa con **PlayStation** es posible. Desde, hace años, nuestra querida **PlayStation** (materia prima) ha ido evolucionando desde su nacimiento, los desarrolladores (escultores) han ido puliendo la técnica según el paso del tiempo para sobresalir y dar con su obra maestra (pieza final). Para ir un paso por delante, a estos «escultores» se les administran una serie de herramientas para hacer más fácil su tarea y comenzar así su nuevo proyecto antes de su presentación en público. Nombres como **Square Enix** (Miguel Ángel), **Konami** (Botero), **Capcom** (Joan Miró) y **Electronic Arts** (Picasso), sobresalen entre un gran elenco de «escultores», aunque también se destacan genios menos conocidos que para abrirse paso colaboran con estos grandes, los denominados «third parties» (ayudantes). Ahora, están trabajando en una nueva materia prima llamada **PS4** y les han facilitado las herramientas necesarias para empezar sus esculturas, al principio serán toscas y de pocas formas pero al final llegaran sus «Obras Maestras». Su presentación será nuestra incógnita.

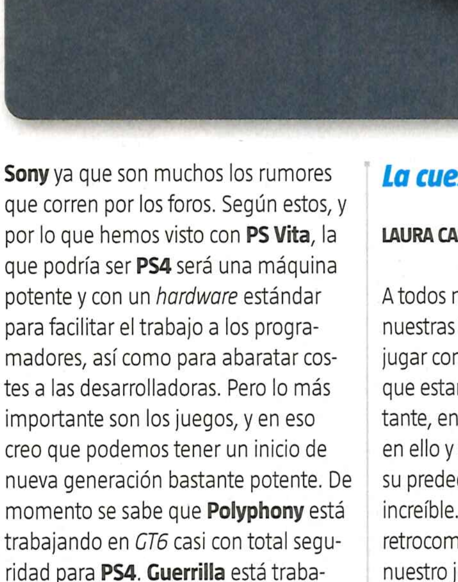
Comenzar pisando fuerte

ISMAEL LÓPEZ. VÍA E-MAIL.

Es un secreto a voces que el año que viene tendremos nueva sobremesa de **Sony** ya que son muchos los rumores que corren por los foros. Según estos, y por lo que hemos visto con **PS Vita**, la que podría ser **PS4** será una máquina potente y con un *hardware* estándar para facilitar el trabajo a los programadores, así como para abaratar costes a las desarrolladoras. Pero lo más importante son los juegos, y en eso creo que podemos tener un inicio de nueva generación bastante potente. De momento se sabe que **Polyphony** está trabajando en *GT6* casi con total seguridad para **PS4**. **Guerrilla** está trabajando en dos proyectos que serán también para la nueva consola de **Sony**. De **Media Molecule** y **Sucker Punch** se sabe están con nuevos proyectos. **Naughty Dog** tiene dos grupos de desarrollo, uno con *The Last Of Us* y el otro seguro que también está con un juego para la siguiente generación. Así que si durante el primer año de vida de **PS4** tenemos un *GT6*, *Uncharted 4*, *Killzone 4* e *InFamous 3* podríamos hablar de uno de los lanzamientos más potentes en consola de sobremesa de todos los tiempos. ¡¡Tengo ganas de **E3** 2013!!



La cuestión del HD



LAURA CASANOVA. VÍA E-MAIL.

A todos nos gusta recuperar clásicos de nuestras **PlayStation** antiguas y poder jugar con ellos a un nivel de calidad al que estamos acostumbrados. No obstante, en **PlayStation 2** ni pensábamos en ello y eso que el salto de calidad de su predecesora era, en algunos juegos, increíble. ¿Por qué no? Porque tenía retrocompatibilidad. Si podíamos utilizar nuestro juego original, ¿para qué queríamos una edición nueva? Pero claro, con **PlayStation 3** se acabó lo que se daba y, aunque han tardado unos añitos en dar con este sistema (supongo que para dar tiempo a **PS3** a asentarse y que nos acostumbremos a su potencial gráfico), lo están aprovechando al máximo. Sí que es verdad que se agradece la mejora, pero cuando demos el salto de generación, ¿tendremos que esperar seis años para poder jugar a títulos antiguos? ¿De verdad el cambio va a ser tan grande de una consola a otra? Yo voto por la retrocompatibilidad.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



UNCHARTED 3
RUBÉN FERNÁNDEZ. VÍA EMAIL
Uncharted 2 dejó el listón muy alto y este consigue estar a la altura de su predecesor. Aunque al igual que mucha gente, sigo pensando que el anterior es la obra maestra de la saga, es un juego imprescindible.



LOLLIPOP CHAINSAW
ROCÍO HERRANZ. VÍA EMAIL
No se puede negar que es un juego entretenido, aunque muy corto, pero su temática se basa en explotar los tópicos que llevamos oyendo toda nuestra vida y la moda actual de los zombis. Un buen escote y una falda corta, y a vender.



DRAGON'S DOGMA
ARTURO GARCÍA. VÍA EMAIL
Me encanta el universo y el bestiario que ha creado **Capcom**, pero a nivel gráfico necesita un ajuste urgente. Muchos elementos del escenario aparecen de la nada y a pocos metros de los personajes. ¡Actualización ya!

T!ps PS3



Store
LOS MEJORES DESCARGABLES

1. RAINBOW MOON



2. THE WALKING DEAD



3. ROCK OF AGES



4. JOURNEY



5. UEFA EURO 2012



1 (=)
MAX PAYNE 3
evaluación 9,6
Repasa la vida de un héroe urbano en un título donde necesitarás oír el silbido de las balas.
Rockstar 65,95€. +18 años jugado ☐



2 (=)
MASS EFFECT 3
evaluación 9,4
Shepard se enfrenta a su misión más difícil, la destrucción total de la galaxia. ¿Te apuntas a ayudarle?
EA Games 69,95€. +18 años jugado ☐




3 (=)
DRAGON'S DOGMA
evaluación 9,2
El Dragón legendario te reta en un ambicioso juego de rol que hará sombra al propio Skyrim.
Capcom 59,95€. +16 años jugado ☐




4 (N)
DARKSIDERS II
evaluación 9,2
Despertado por el fin de los días, Muerte se embarca en una aventura de caos y desenfreno lúdico.
THQ 64,95€. +18 años jugado ☐




5 (N)
SLEEPING DOGS
evaluación 9,1
Un drama policíaco en mundo abierto ambientado en la vibrante ciudad de Hong Kong.
Square Enix 59,95€. +18 años jugado ☐



6 (↓)
SPEC OPS: THE LINE
evaluación 9,1
Han pasado 6 meses desde que Dubái ha sido borrada del mapa por una tormenta de arena...
2K Games 60,95€. +18 años jugado ☐



7 (↓)
LOLLIPOP CHAINSAW
evaluación 9,1
Una animadora con motosierra descuartizando zombis. Tan loco como tremendamente divertido.
Warner Bros. Int. Ent. 61,50€. +18 años jugado ☐



8 (↓)
STREET FIGHTER X TEKKEN
evaluación 9,4
Los dos juegos de lucha más adamados se retan cara a cara; la ida se juega en casa de Street Fighter.
Capcom 59,95€. +12 años jugado ☐




9 (↓)
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
evaluación 8,8
La magia de Lego regresa con Batman, Robin y una Gotham City en mundo abierto a tu disposición.
Warner Bros. Int. Ent. 50,95€. +7 años jugado ☐




10 (=)
LONDON 2012
evaluación 9,0
Vive las Olimpiadas desde el sillón de tu casa. Más de 45 eventos y con opción de PS Move.
Sega 59,95€. +3 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



MAX PAYNE 3
ROCKSTAR
65,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA



SF X TEKKEN
CAPCOM
59,95€ +12

RPG

TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER

COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

DEPORTES

FIFA 12
EA SPORTS
49,95€ +3

ON-LINE

COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

PARTY GAME




SORCERY
SONY C.E.
39,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF




DRAGON'S DOGMA
PS3
DARK SOULS
PS3
SLEEPING DOGS
PS3
GRAVITY RUSH
PS VITA
DARKSIDERS II
PS3

NEMESIS




SLEEPING DOGS
PS3
LOLLIPOP CHAINSAW
PS3
DARKSIDERS II
PS3
MGS: HD COLLECTION
PS3
GOD HAND
PS2

ANNA




SOUND SHAPES
PS VITA
LONDON 2012
PS3
SORCERY
PS3
UNCHARTED: E.A.D.O.
PS VITA
SAINTS ROW THE THIRD
PS3

PAZ




LEGO BATMAN 2
PS3
GOD OF WAR
PS2
MASS EFFECT 3
PS3
MGS3: SNAKE EATER
PS2
KINGDOM HEARTS BBS
PSP



LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS (UBISOFT-PLATINUM)
2. MAX PAYNE 3 (ROCKSTAR)
3. FIFA 12 (PRECIO ESPECIAL-EA SPORTS)
4. PRO EVOLUTION SOCCER 2010 (PLATINUM-KONAMI)
5. L.A. NOIRE (PRECIO ESPECIAL-ROCKSTAR)
6. NBA 2K12 (2K SPORTS)
7. GRAND THEFT AUTO IV (ROCKSTAR-PLATINUM)
8. TESV: SKYRIM (BETHESDA)
9. GRAN TURISMO 5 (PLATINUM-SONY C.E.)
10. FORMULA 1 2011 (CODEMASTERS)

El Top de... Ángel Sánchez

1. HEART OF DARKNESS
2. ACII: LA HERMANDAD (PS3)
3. GRAVITY RUSH (PS VITA)
4. UNCHARTED 2 (PS3)
5. RESIDENT EVIL 2 (PS)
6. GOD OF WAR (PS2)
7. FINAL FANTASY VII (PS)
8. U. MARVEL VS CAPCOM 3 (PSV)
9. GTA III (PS2)
10. GOW: CHAINS OF O. (PSP)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PS Vita, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



PSP

1 TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐

2 SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación 9,3
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐

3 THE 3RD BIRTHDAY
evaluación 9,2
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

4 FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

5 INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación 9,3
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1 MGS: HD COLLECTION (KONAMI)
2 MODNATION RACERS: RT (PE-SONY C.E.)
3 RESISTANCE: BS (SONY C.E.)
4 GRAVITY RUSH (SONY C.E.)
5 LEGO BATMAN 2 DC SUPER H. (WARNER BROS)
6 UNCHARTED: EADO (SONY C.E.)
7 FIFA FOOTBALL (EA SPORTS)
8 LITTLE DEVIANTS (PE-SONY C.E.)
9 EVERYBODY'S GOLF (PE-SONY C.E.)
10 BEN 10 GALACTIC RACING (NBGE)

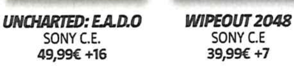
LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



CONDUCCIÓN





UNCHARTED: E.A.D.O
SONY C.E.
49,99€ +16

WIPEOUT 2048
SONY C.E
39,99€ +7

LUCHA



DEPORTES





MORTAL KOMBAT
WARNER BROS
49,95€ +18

FIFA FOOTBAL
EA SPORTS
49,99€ +3

SHOOTER / PLATAFORMAS





RESISTANCE: B.S.
SONY C.E
49,95€ +16

RAYMAN ORIGINS
UBISOFT
39,99€ +7

ON-LINE

RESISTANCE: B.S.
SONY C.E.
49,95€ +16

RPG



DISGAEA 3: AOD
NAMCO BANDAI
36,95€ +12



PS VITA

1 GRAVITY RUSH
evaluación 9,2
Controla la gravedad a tu antojo en una aventura que explota los controles de Vita.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado ☐

2 METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION
evaluación 9,2
Dos clásicos de la historia del videojuego al alcance de tu PS Vita y en HD. ¡Snake!
Konami 29,99€. +18 años jugado ☐

3 RESISTANCE BURNING SKIES
evaluación 9,0
Un bombero contra un ejército de quimeras. Afila tu hacha, que la necesitarás...
Sony C.E. 49,95€. +16 años jugado ☐

4 UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
evaluación 9,3
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,95€. +16 años jugado ☐

5 FIFA FOOTBALL
evaluación 9,1
El deporte rey se adapta al control táctil con un mix de las dos últimas entregas.
EA Sports 49,99€. +3 años jugado ☐

6 WIPEOUT 2048
evaluación 9,0
Los nuevos controles táctiles sientan como anillo al dedo al futurista Wipeout.
Sony C.E. 39,95€. +7 años jugado ☐

7 RAYMAN ORIGINS
evaluación 9,0
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐

8 MORTAL KOMBAT
evaluación 8,8
Golpes, sangre y, sobre todo, fatalities donde te apetezca. ¿Qué mas se puede pedir?
Warner Bros. 49,95€. +18 años jugado ☐

9 VIRTUA TENNIS 4: ED. WORLD TOUR
evaluación 9,1
22 de los mejores jugadores del mundo se dan cita en un Grand Slam de bolsillo.
Sony C.E. 29,99€. +3 años jugado ☐

10 DISGAEA 3: ABSENCE OF DETENTION
evaluación 8,2
Nada mejor para abrir hambre de rol en Vita que este complejo y larguísimo juego.
Namco Bandai 36,95€.+12 años jugado ☐



¡¡LO MÁS ESPERADO!!

1. THE LAST OF US
2. ASSASSIN'S CREED III
3. NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
4. RESIDENT EVIL 6
5. LITTLE BIG PLANET (PS VITA)



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.



Lector PlayStation. Revista Oficial - España

DARKSIDERS II

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3

Madagascar 3 De Marcha por Europa

Lector PlayStation. Revista Oficial - España

MADAGASCAR 3: DE MARCHA POR EUROPA

☐ AÑADIR AL PEDIDO

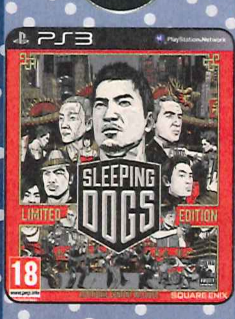


Lector PlayStation. Revista Oficial - España

TRANSFORMERS: LA CAÍDA DE CYBERTRON

☐ AÑADIR AL PEDIDO





Lector PlayStation. Revista Oficial - España

SLEEPING DOGS LIMITED EDITION

☐ AÑADIR AL PEDIDO



Lector PlayStation. Revista Oficial - España

LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2012





CENTRO MAIL

PlayStyle

LEIVA

NI HÉROE NI VILLANO, ES EL LOSER DE LOS VIDEOJUEGOS



Moda
Inspiración Tomb Raider para una rentrée llena de acción

Universos Alternativos
La cruzada secreta desvela todo lo que no cuentan los juegos sobre Altaïr

Tecno
Los gadgets que triunfarán esta temporada

Rincón del Jugón

El popular trío holandés de música electrónica Noisia y la extravagante Combichrist han compuesto la música que escucharás durante las cinemáticas y el propio juego de DmC. Además, también se han añadido temas incluidos en discos ya publicados de Combichrist.



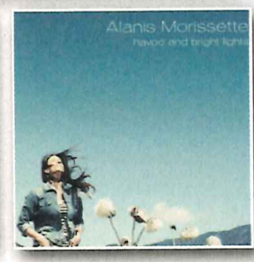






P!NK
The truth about love
★★★★☆

Debe ser que su pequeña ya dice sus primeras palabras, porque eso es lo que confesó en una entrevista a *US Magazine*, que cuando dijera mamá «volvería al ruedo». Con *Blow me (One last kiss)* como *single* debut -en el que colabora Lily Allen-, P!nk vuelve a bordar su sonido *pop rock-dance* de siempre. Brillante, enérgico, sin olvidar sus magistrales y desgarradoras baladas. Genial, pero esperábamos ese sonido acústico del que por entonces comentó.



THE KILLERS
Battle born
★★★☆☆

Las radiadas *Human* o *Spaceman* han hecho que tengamos *The Killers* hasta en la sopa, pero realmente desde hace 4 años no hay nada nuevo de la banda de Las Vegas; aunque sí por separado, algunos con más éxito que otros, pero ninguno ha conseguido lo esperado, por lo que vuelven a reunirse para reintentar llegar a la masa con temas como *Runaways*, que combina el tempo medio con la euforia de un buen estribillo.



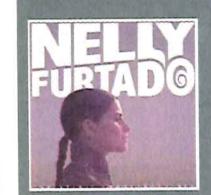
ALANIS MORISSETTE
Havoc and bright lights
★★★☆☆

Quizá el desapercibido álbum *Flavors of entanglement* hiciera retirar a sus aposentos a la cantante de *You oughtta know*, y prestar más atención a lo íntimo y personal (se ha casado, ha tenido un peque...). Una retirada a tiempo es una victoria, y en el caso de Alanis, sus cuatro años de silencio le han sentado de perlas para volver a encontrarse consigo misma y deleitarnos con *singles* como *Guardian*.

LINKIN PARK
Living things
★★★☆☆

Poderosa sinfonía que roza la madurez extrema y versa la declaración de intenciones que anunciaran en los 90. Muchos años han pasado desde entonces y la banda ha sabido amoldarse a los nuevos tiempos sin renunciar a sus principios. *Living things* da un pasito más y borra los altibajos de su carrera, conservando el espíritu ciberrockero de antaño con la base electrónica que han hecho gala los dos últimos años.

Otros lanzamientos



NELLY FURTADO
The spirit indestructible



MIKA
The origin of love



RAYKA
Fragmentos



GREEN DAY
¡Uno!



ALEJANDRO SANZ
La música no se toca



TICKET

Un soplo de aire fresco al pop nacional

Sin marketing y sin sello, solo con un saber hacer bien las cosas, esta banda está dando de que hablar. Quizá te suenen, fueron parte de la BSO de la serie *Ángel o Demonio* (Tele5) y posiblemente los hayas escuchado en directo si eres de los que gustan degustar un buen acústico en esas salas pequeñitas en las que músicos -y espectadores- sueñan con conseguir hacer realidad sus deseos. El arte de hacer música comienza ahí, en esas salas, y continúa ahora con un disco repleto de *singles* poperos, con ciertas reminiscencias rockeras que -de vez en cuando- dejan cabida a unos riffs psicodélicos y bien pegadizos. Toma nota, el 27 de septiembre presentan *Ausencia activa* en el 40 Café (Madrid).



Ausencia activa
★★★★☆

ENTREVISTA CON...

LEIVA

Si "Diciembre" fuera un juego sería ...

«La música trata de anestesiar a quien la escucha para alejarle de su realidad, y los videojuegos también»



Si Diciembre fuera un videojuego, ¿cómo sería?
Sería de misterio y se desarrollaría en el bosque, los enemigos serían seres humanos y mis amigos, los animales.

¿Héroe o villano?
No me veo villano, pero tampoco héroe. Me veo más como un *loser*. *Diciembre* ha supuesto un ejercicio de asumir roles y situaciones, y también de superar miedos. No es un disco que hable de lo enamorado que estoy o del despecho. Es un disco donde hablo de la sensación de vértigo que tengo en muchas ocasiones. Aunque tengo que confesar que esa incertidumbre, de éxito o fracaso, me seduce muchísimo y me pone las pilas.

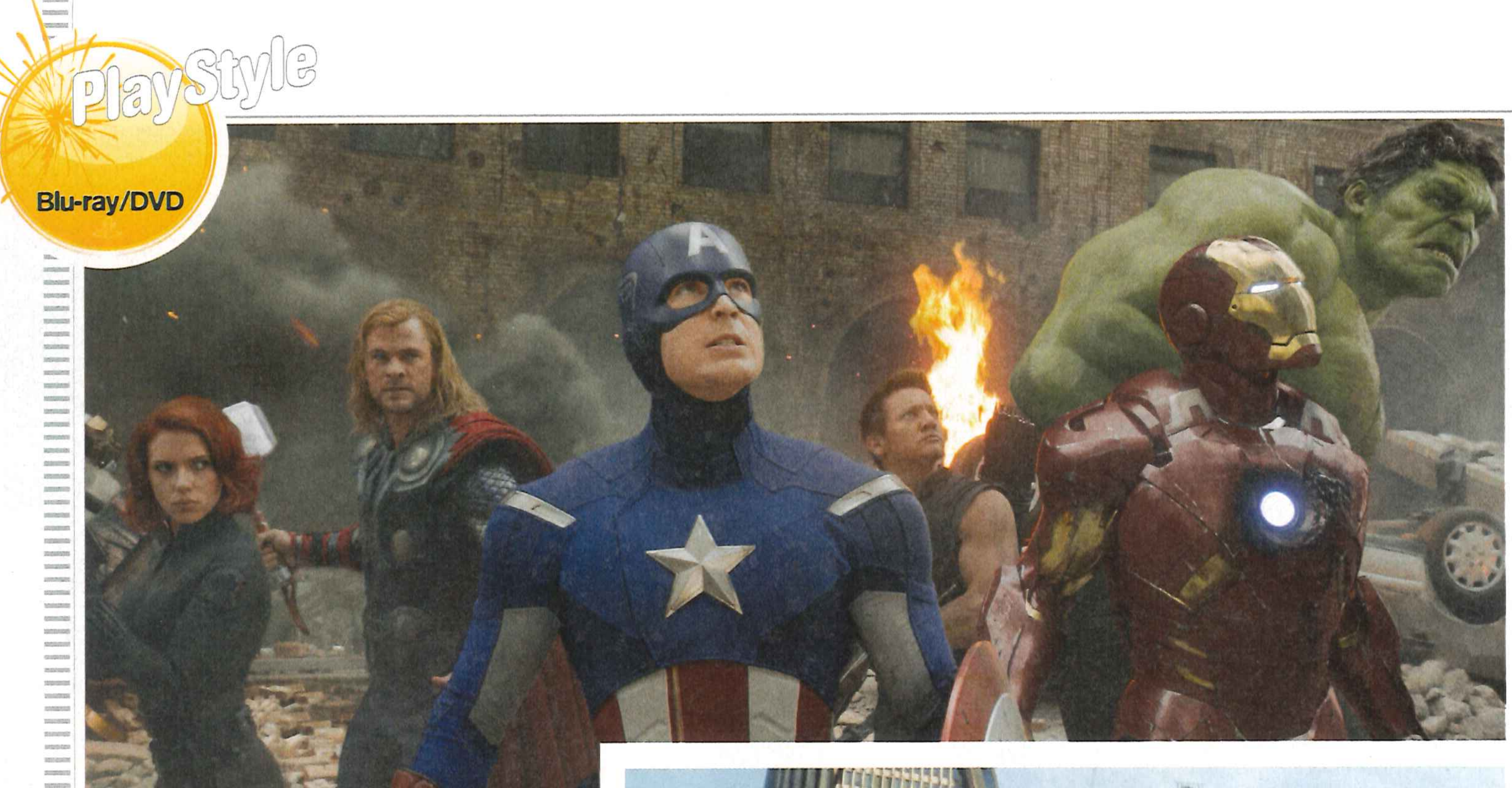
Desde tu punto de vista, ¿en qué se asemeja el mundo de los videojuegos con el de la música?
Ambos son un mecanismo que nos permite evadirnos de nuestra vida. La música es un lugar en el que puedes entrar y estar a salvo de las cosas que pasan fuera. Y los videojuegos es una manera de vivir una vida que no es la tuya, y también te sirve para evadirte. Es decir, la música trata de anestesiar a quien la escuche para alejarle de su realidad, y los videojuegos también.

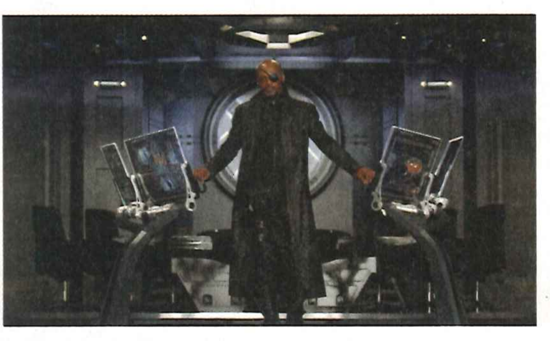
¿Eres de los que se la juegan a una sola partida?
Sí. Muchas de las cosas bonitas que me han pasado - y también feas-, en parte se deben porque me la he jugado... Y he ganado, o no. Suelo tirarme de cabeza a por las cosas, y a veces me estrello. El éxito tiene una parte mágica, pero tienes más papeletas si te lo curras mucho, si eres constante. Es como la inspiración que te viene currando, con un boli y un papel.

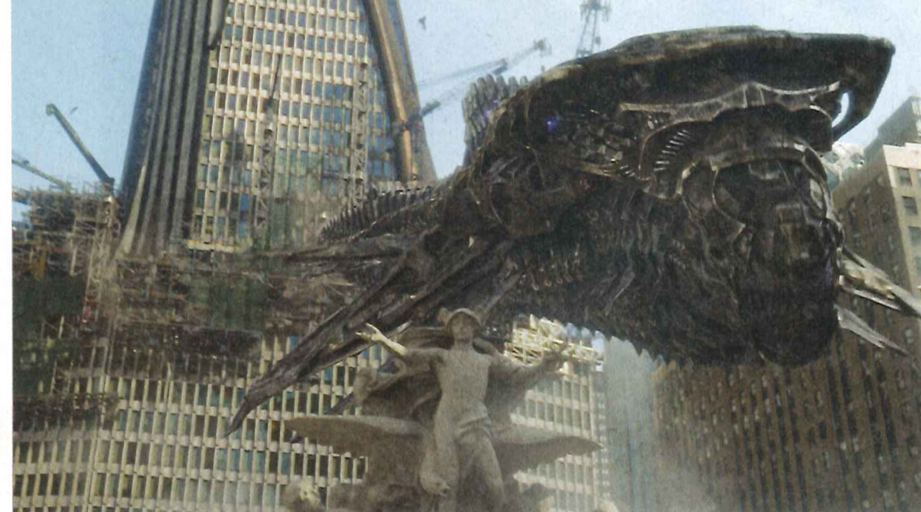
Este verano te hemos visto en directo con Rubén, como Pereza, pero también solo. ¿A qué se debe este dualismo?
El motivo por el que hemos hecho un paréntesis no es porque tuviéramos problemas de identidad, sino porque teníamos que hacer un disco corto y teníamos 40 canciones, teníamos que hacer una criba sangrienta. Así que decimos parar como Pereza y dar vida a todas esas canciones. Cada uno con su propio álbum hemos querido presentarlo en directo y ganarnos de nuevo a la gente. Y sin dejar de lado Pereza, por supuesto.

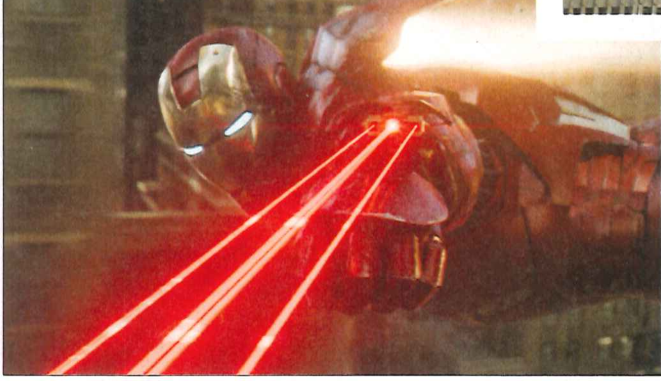
Sin duda, Datura. Una rareza psicodélica con reminiscencias retro de otoñales entornos forestales, donde todo lo que sucede no es lo que parece. Y, como Leiva imagina, donde «los humanos son enemigos y los amigos, los animales».

POR ANA MÁRQUEZ











LOS VENGADORES

El sueño húmedo de millones de fans de la Marvel se hace realidad de la mano de Joss Whedon



Muchos son los motivos que encumbran ***Los Vengadores*** como la mejor película de superhéroes de la historia (por mucho que le duela a los fans de Christopher Nolan). Empezando por su absoluta fidelidad al espíritu de las viñetas de **Marvel**, colorista y divertido, que contrasta con la sombría pochez que parece haber dominado las adaptaciones de cómics de la última década. El guion de Whedon demuestra no solo un amor sincero por el material original, si no que además logra equilibrar el protagonismo entre un reparto increíble (aunque Hulk acabe robándole la función al mismísimo Iron Man), despliega algunos diálogos memorables y nos deleita con una batalla final que ya forma parte de la historia del cine de acción. Sí, es posible unir acción, humor y mallas en una misma película. Whedon lo ha conseguido y tenemos buenas noticias: volverá para dirigir la secuela. ¿Podrá repetir tanta grandeza?

Película ★★★★★
Extras ★★★★☆

Director: **Joss Wheon** Reparto: **Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Samuel L. Jackson** Distribuye: **Walt Disney St.**
24 € (BD), 25,95 € (2 BD Edición Metálica), 31 € (Combo BD+BD 3D) 19,95 € (DVD)

CONTRABAND

No siempre es fácil llevar una vida honrada



Remake de una película islandesa de 2008, ***Contraband*** no tuvo el eco esperado, ni de taquilla ni de público, pero es una agradable sorpresa dentro del subgénero *Heist*. Mark Wahlberg es un antiguo contrabandista que lleva una vida honrada, pero el lerdo de su cuñado le empuja a realizar un último trabajo, en este caso introducir un cargamento de billetes falsos a bordo de un carguero mercante, desde Panamá a Estados Unidos. La cosa, cómo no, se complicará hasta límites insospechados. Entre el reparto nos ha sorprendido encontrar a Lucas Hass, el niño de *Único Testigo*, bastante más crecidito.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Baltasar Kormakur**
Reparto: **Mark Walhberg, Kate Beckinsale, Giovanni Ribisi**
Distribuye: **Universal**
24,99 € (Blu-ray)
18 € (DVD)



LORAX

EN BUSCA DE LA TRÚFULA PERDIDA

Una encantadora fábula animada

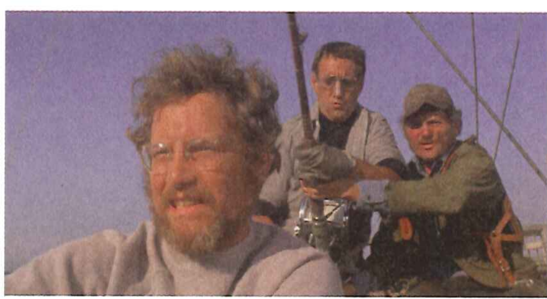


Un envoltorio de lujo, con voces originales de DeVito, Zac Efron... y un contenido que es todo un regalazo para la vista gracias a unos paisajes magníficamente renderizados en 3D, y también para el sentido común, pues cuya moraleja es la de que hay que cuidar el medio ambiente y no hay que ser avaricioso. Canciones pegadizas, imágenes brillantes y personajes divertidos que nos harán pasar un rato entretenido. Recomendable ponerlo en V.O. y destacar el extra en el que te explican cómo se dibujan los personajes.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Chris Renaud**
Voces en V.O.: **Dani DeVito, Zac Efron, Taylor Swift...**
Distribuye: **Universal**
24,99 € (BD+DVD)
29,95 € (BD+BD3D+DVD)
17,99 € (DVD)





TIBURÓN

Una extraordinaria remasterización HD para el clásico de Spielberg

BLU-RAY

Algunas webs especializadas ya la han encumbrado como la mejor remasterización en HD de la historia. Y es que 37 años después de su estreno en cines, el *Blu-ray* de *Tiburón* se ve como si la hubieran rodado la semana pasada. El increíble trabajo de **Universal** no solo alcanza una imagen imposible de describir con palabras, sino también un sonido espectacular, con una nueva pista en 7.1 (eso sí, solo en inglés). Y que no sufran los mitómanos, también se ha incluido el doblaje en castellano original, aunque en mono. Ofrece, entre otras cosas, un nuevo documental con metraje inédito.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **Steven Spielberg**
Reparto: **Roy Scheider, Robert Shaw, Richard Dreyfuss**
Distribuye: **Universal**
21,95 € (Blu-ray + Copia Digital)





STARSHIP TROOPERS: INVASIÓN

El universo de Robert A. Henlein volverá a cobrar vida (el 28 de agosto) de la mano de Sony Pictures, en un filme de animación avalado por Ed Neumeier (guionista del clásico de Verhoeven) y Shinji Aramaki (Appleseed). Y con un mismo PVP tanto en BD como en DVD: 14,99 €.



MÁS CLÁSICOS DISNEY EN FORMATO BLU-RAY

El 5 de septiembre debutarán en alta definición 101 Dálmatas (y su secuela), Los Aristogatos, Los Rescatadores y Los Rescatadores en Cangurolandia. Y el 26 de septiembre llegará otro clasicazo: La Cenicienta, en Edición Diamante.



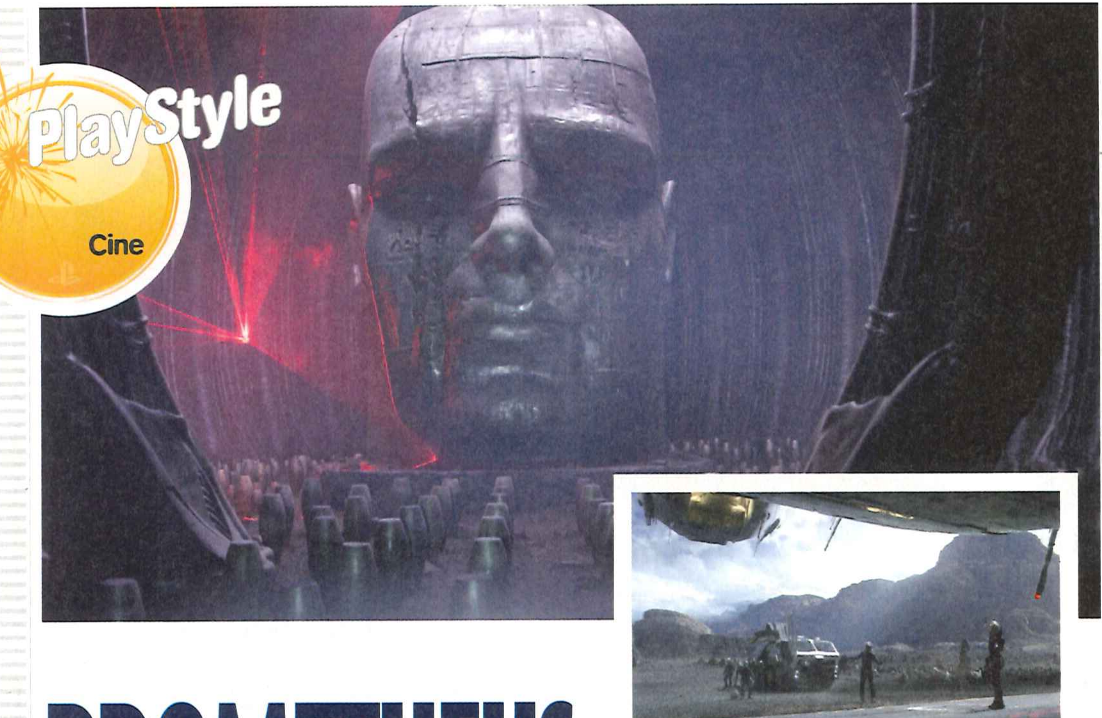
AL FIN, TOTORO

Aurum anuncia sus intenciones de traer a España la edición Blu-ray de uno de los títulos más inolvidables de Hideo Miyazaki: Mi Vecino Totoro. Llegará en octubre, en combo BD/DVD, aunque los extras que le acompañarán, al margen del storyboard, aún no se han confirmado.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL

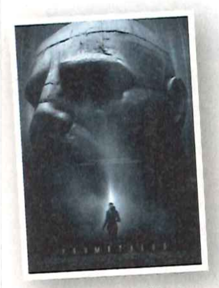
PlayStyle

Cine



PROMETHEUS

Una película «con el ADN de Alien» pero que no es exactamente una secuela... dirigida por el realizador de la mítica primera parte.



Director
Ridley Scott
Reparto
Noomi Rapace, Michael Fassbender, C. Theron
Género
Ciencia ficción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20th Century Fox
www.prometheus-movie.com

Es decir, Ridley Scott regresa al clásico que -junto a *Blade Runner*- más prestigio ha dado a su carrera. Y no lo hace de cualquier manera (aunque, ojo, ***Prometheus*** iba a ser en principio una precuela con todas las de la ley, Ripley interpretada por Sigourney Weaver incluida): un turbulento proceso de escrituras y reescrituras de guion ha acabado con Damon Lindelof (uno de los creadores de *Lost*) rubricando junto a Scott una película que se sabe precuela más o menos oficial, pero que se resiste a dárselo todo masticadito al fan.

Así que no esperéis aquí xenomorfos con ácido en las venas o *face-huggers* que inseminan a desprevenidas víctimas humanas... O al menos, no lo esperéis de la forma en la que aparecerían en una precuela al uso. ***Prometheus*** cuenta una expedición terrestre a un planeta inhóspito para entrar en contacto con los Ingenieros, extraterrestres que pueden ser los creadores de la especie humana, sus verdugos o ambas cosas al mismo tiempo.

Con inquietantes y extraordinarias interpretaciones de Michael Fassbender, Charlize Theron y Noomi Rapace, ***Prometheus*** mezcla horror, ciencia ficción y guiños a una de nuestras franquicias favoritas de monstruos espaciales. Y además, está suscitando decenas de fascinantes teorías sobre sus crípticas imágenes. Imprescindible verla.

ABRAHAM LINCOLN...

La declaración de Independencia no decía nada concreto sobre esto

No podemos evitarlo: Timur Bekmambetov nos chifla. Su *Wanted* nos parece una de las mejores películas de superhéroes posibles, a años luz de la rigidez y el melodramatismo de otras películas del género más populares y respetadas. En ***Abraham Lincoln Cazador de Vampiros*** repite la jugada. Adapta una obra ajena (allí era un cómic de Mark Millar, aquí un libro de Seth Grahame-Smith, que también lleva a cabo funciones de guionista) y la catapulta a la estratosfera estética con su estilo histérico y grotesco: gore verbenero, comedia chiflada, artes marciales imposibles... En este caso, con una ambientación exquisita de época (Grahame-Smith es también autor de *Orgullo y Prejuicio* y *Zombis*) que le sienta como un guante, por inesperada y contundente, a esta historia de presidentes matavampiros.

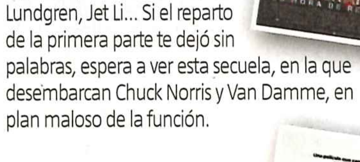


Director
Timur Bekmambetov
Género
Acción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20th Century Fox
www.abelincoln vampirehunter.com



OTROS ESTRENOS

LOS MERCENARIOS 2



Van Damme y Norris llegan al dream team

Sly, Arnie, Willis, Statham, Lundgren, Jet Li... Si el reparto de la primera parte te dejó sin palabras, espera a ver esta secuela, en la que desembarcan Chuck Norris y Van Damme, en plan maloso de la función.

TED



El lado oscuro de los ositos de peluche

Seth McFarlane, el creador de Padre de Familia, debuta en el cine con esta desternillante historia, en la que un osito de peluche se convierte en el colega de farras de Mark Wahlberg.

PIRATAS!

Larga vida al Stop Motion

Peter Lord, uno de los creadores de Wallace & Gromit, firma una deliciosa comedia de piratas para toda la familia, en glorioso Stop Motion.

TRÁILERS



MAN OF STEEL

www.manofsteel.com

Lo que más nos ha impresionado del primer teaser del reboot de Superman no es verle volar, sino descubrir que en su mocedad llevaba barba. ¿Cómo diablos se afeitará? ¿Con cuchillas de kriptonita?



CLOUD ATLAS

www.cloutatlasmovie.com

Los Hermanos Wachowski y Tom Tykwer adaptan el best seller de David Mitchell con un reparto de lujo. Es difícil explicar su trama: mejor mira el tráiler y alucina.

POR PEDRO BERRUEZO, BRUNO SOL



Autor **Oliver Bowben**
Editorial: **La Esfera de los Libros**
PVP: **19 €**

ASSASSIN'S CREED
LA CRUZADA SECRETA

Cómo nace y se hace un Asesino

Antes de embarcarte en la nueva entrega de Assassin's Creed (que saldrá a la venta el 30 de octubre), te recomendamos que te adentres en la páginas de esta novela que narra la vida de Altaïr de principio a fin para conocer cómo nace -y se crea- un Asesino. Gran parte de su desarrollo se basa en los videojuegos en que los que Altaïr es protagonista (Assassin's Creed, AC: La Hermandad y AC: Revelations), pero también desvela muchos detalles que se desconocen y son vitales en la evolución de personaje: cómo fue su infancia, qué tipo de entrenamiento recibió al entrar en la Orden de los Asesinos...

LIBROS



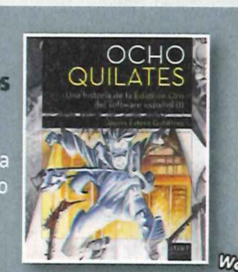
Sombras en fuga
Ciencia ficción de escuela

Continuando con la saga literaria *Sombra*, el excelente autor de ciencia ficción explaya -de nuevo- su imaginación con su buen escribir. La novela comienza justo donde terminó *La sombra del gigante*, con el protagonista huyendo hacia las estrellas en busca de su salvación. Para aquellos que no conozcáis la saga, Bean Delphiki posee una anomalía genética que le hace ser extremadamente inteligente, pero con una muerte anunciada y prematura. Orson navega en la fantasía del ser humano con maestría para narrar un espectacular viaje -sin dolor- por el espacio, y en el que por fin dará con la cura a dicha «enfermedad».

Autor
Orson Scott Card
Editorial
Ediciones B
P.V.P. **16 €**

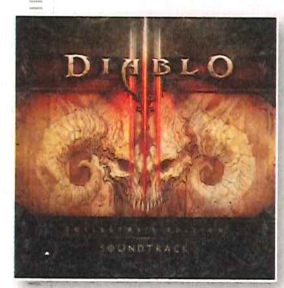
Ocho Quilates
La edad de oro de los videojuegos

Dentro de nuestras fronteras, en la década de los 80, se vivieron momentos apoteósicos con la iniciativa de estudios como **Dinamic, Topo Soft** o **Made in Spain** -entre otros-, quienes lograron colocar a España como la tercera potencia europea en producción de videojuegos. Ocho Quilates cuenta cómo se vivieron aquellos años y qué títulos rompieron los esquemas con exitazos como *La Abadía del Crimen* (1987), que se considera como el mejor juego hecho en España. Una mirada al pasado lúdico imprescindible para conocer de primera mano que fuimos un fuerte referente dentro de la industria.



Autor
Jaume Esteve Gutiérrez
Editorial
Star-T Magazine
P.V.P. **18 €**
3,95 € (digital)

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



DIABLO III
VARIOS
★★★★☆

Buenísima banda sonora con un total de 23 *tracks*: algunos pertenecen a *Diablo II* -remasterizados- y otros han sido compuestos para la ocasión por Russell Brower (*World Of Warcraft*). Melodías oscuras y enérgicas que te transportarán sonoramente al Santuario, desde la ya familiar guitarra que te da la bienvenida en Nueva Tristán, hasta los épicos arreglos orquestales que realzan nuestro pesar en los Infiernos Abrasadores. (11,99 €) iTunes Store



MAX PAYNE 3
HEALTH
★★★☆☆

Compuesta por la banda de rock californiana *Health*, el *tracklits* no alcanza la brillantez cinematográfica de *Diablo III* pero consigue cierta notoriedad -y personalidad- con temas como *Fabiana* o *Guns*. Pone en situación y es descriptiva, saborea el lado oscuro de Max y desborda el *Bullet Time* (sonoramente hablando) en *singles* como *Painkiller*. Mención especial merece los *mixes* que resuenan en la parte del club nocturno que fueron mezclados por *Troble & Bass*. (8,99 €) iTunes Store

A ESCALA



BATMAN
La leyenda renace

Sí, somos unos incondicionales de El Caballero Oscuro, y figura que lanzan, figura que os mostramos. Esta, está inspirada en el Batman de la última parte cinematográfica que cierra la trilogía del justiciero nocturno de Christopher Nolan, y es de porcelana.

Distribuidor: **DC Comics**
Tamaño: **33 cm.**
Precio: **109,95 €**

ANGRY BIRDS
Aptos para lanzar

Oficiales y con el tamaño justo para un buen agarre, estos peluches de Angry Birds te permiten llevar la guerra a casa. Lo mejor, es que los seis modelos emiten el sonido real que hacen en el juego.

Distribuidor: **Blade**
Tamaño: **12 cm.**
Precio: **15,99 €**



CYBORG NINJA MGS
Zorro blindado

La serie Play Arts Kai de Square Enix continúa ofreciendo personajes emblemáticos de conocidas series de videojuegos, articuladas y con alto nivel de detalle. Esta vez se trata de Ciborg Ninja, aparecido en el MGS de PSone.

Distribuidor: **Square Enix**
Tamaño: **25 cm.**
Precio: **59,95 €**





PlayStyle

Moda

TOMB RAIDER

Tejidos cómodos, acabados desgastados y sin dejar de ser trendy. Aventura y acción son las claves de esta temporada, entrénate para acompañar a Lara...

Camiseta de algodón en color gris claro diseñado por Marc Newson para G-Star. 85 €

Colgante con forma de cuerno y cadena de bolas en acero. Simon Carter. 25 €

Jeans con acabado desgastado y deshilachado. Nudie. 189 €

Botas de piel tratada con efecto desgastado. Ojales con apliques metálicos. Levi's. 189 €

Reloj deportivo con esfera ovalada y correa de caucho en color rojo y detalles en negro. Adidas. 100 €

POR ANA MÁRQUEZ

adidas

NEO

all go

live your style in adidas neo label | adidas.com/neo







Todo lo que necesitas para estar a la última en vacaciones

KARAOKE PORTÁTIL

WALKMAN E473K

Pequeño pero muy potente, casi como un equipo de música y con la ventaja de que apenas ocupa espacio. Este reproductor MP3 (de 4GB) con Android, Bluetooth y cancelación de ruido digital ofrece un sonido nítido y cuenta con divertidas funciones como el modo karaoke, que reproduce de manera sincronizada en pantalla -de 2''- las letras de las canciones. Incluye una base portátil con altavoces que se alimenta con la batería interna del reproductor MP3, cuya autonomía es de 36 horas. **99 €** www.sony.es



LA IMAGEN DEL FUTURO

MADISON VIDEO EYEWEAR

Estas gafas reproducen vídeo, música e imágenes gracias a sus pantallas OLED QVGA, que equivalen a una pantalla de 30'' a dos metros de distancia. Son ultraligeras (71 gr.) y ofrecen apenas una resolución de 320 x 240 píxeles, quedándose algo atrás con respecto a sus competidoras; sin embargo, va equipado con gran variedad de conectores para poder conectar las gafas a cualquier otro dispositivo (smartphones, tablets...). **299 €** shop.novero.com





LO MÁS FRIKI DEL MES
RELOJ SPACE INVADERS

Tras la primera edición –en colorines o fosforescente- de este peculiar reloj, la firma Romain Jerome nos ofrece esta segunda, con los motivos pixelados en un único color (azul, rojo, verde, amarillo y morado) y aún mucho más limitada que la anterior: solo se fabricarán 8 unidades de cada color. 13.780 € www.colette.fr

TELEiPAD
MYTV 2GO-M

Se trata de un sintonizador de TDT portátil muy ligero (20 gr.) diseñado especialmente para el nuevo iPad, iPad 2 y iPhone 4S. Sin cables de por medio, al conectarlo directamente a tu tablet o smartphone podrás ver en streaming todo lo que la tele esté emitiendo en ese momento -y grabarlo-. Para ello, previamente tendrás que descargar la aplicación para ver la televisión en abierto del App Store de Apple. 99 € www.hauppauge.es

LA BARRERA DEL SONIDO
SCUDERIA FERRARI P200

Estos auriculares serán objeto de culto para todo fan de la Fórmula 1, concretamente de la escudería Ferrari, pues este modelo rinde homenaje a los que se usan en los boxes de la competición. Va equipado con un cable de 50 mm. y tecnología High Audio Scene. Lleva control remoto con micrófono. 249,99 € www.logic3.com

FOTOGRAFÍATE
MV900F

Cámara de fotos con pantalla abatible hasta 180º que permite realizar autorretratos cómodamente. Ofrece una resolución de 16,3 Megapíxeles, la apertura de la lente tiene una mínima de f/2,5 y una máxima de 6,3, y posee una pantalla de 3,3". Además, es Wi-Fi. www.samsung.com/es

LO MEJOR DEL MES EN...
Accesorios para PS3

1 DualShock 3 de color azul eléctrico con carcasa transparente. Sony C.E. 59,90 €. ★★★★☆

2 Con este sistema «Colossus» podrás grabar vídeos en alta definición mientras juegas con tus juegos favoritos de PS3. Hauppauge. 129 € ★★★★☆

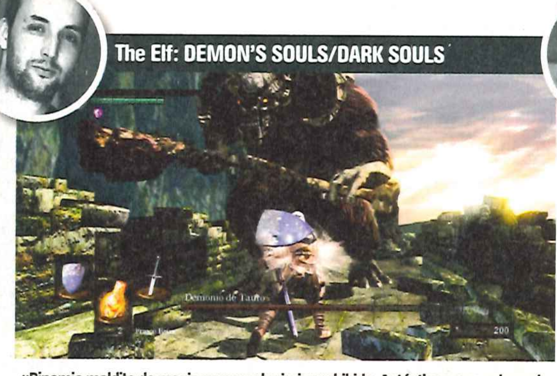
3 Fundas de silicona en color rojo para PS Move y Navigation Controller, y dos cintas de sujeción. Mad Catz. 4,95 € ★★★☆☆



¿Cuál es el mejor juego de PS3 hasta el momento?

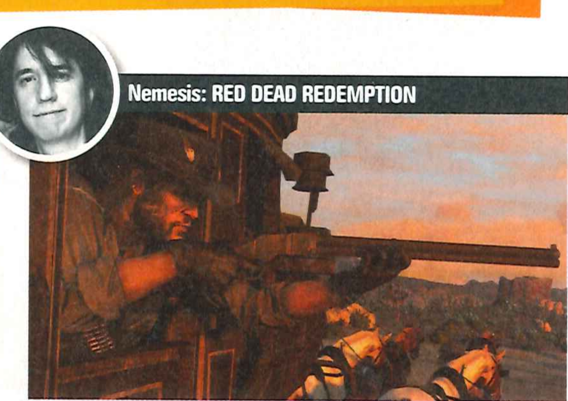
Ya han pasado casi seis años desde que la bestia negra de Sony salió a la venta en Europa. El mejor título en nuestra modesta opinión es...

The Elf: DEMON'S SOULS/DARK SOULS



«Binomio maldito de magia negra y alquimia prohibida. Auténticos generadores de sensaciones olvidadas y oscuras. Reyes absolutos de la soledad, el desorden mental y la sinrazón. Ningún otro título te hará sentir igual de mal y de bien a la vez».

Nemesis: RED DEAD REDEMPTION



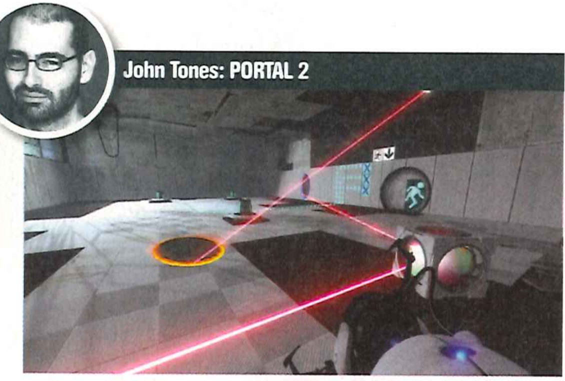
«Puede que sea por mi afición a los western añejos, o por mi pasado como desollador de castores, pero lo cierto es que cabalgar por el juego de Rockstar es la experiencia más relajante que he vivido en una PS3. Puro zen con espuelas».

Anna: Depende de mi estado anímico



«Que un videojuego me llegue hondo depende de mi estado de ánimo... Por eso tan pronto me quedo con un R&C, como con un Uncharted, o un F.E.A.R., o un Heavy Rain...».

John Tones: PORTAL 2



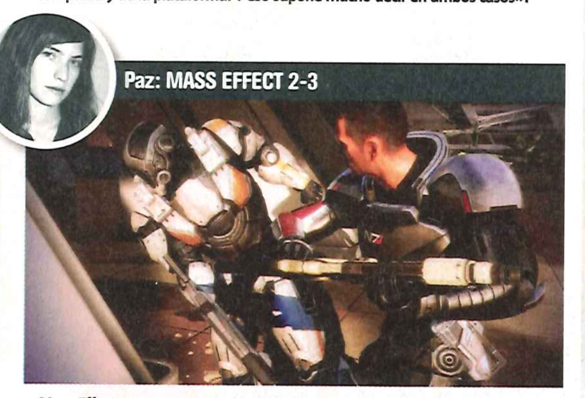
«Valve se reconcilió con Sony gracias a Portal 2, y nos alegramos. No solo abrió el camino a más colaboraciones, sino que es uno de los mejores juegos de la compañía y de la plataforma. Y eso supone mucho decir en ambos casos».

Bruno Louviers: FALLOUT NEW VEGAS



«FNV me dejó con la boca abierta, y no por su yermo postapocalíptico lleno de criaturas extrañas, legionarios romanos pirados o robots con instinto maternal, sino porque volvía a ser importante mejorar la habilidad de conversación en un RPG».

Paz: MASS EFFECT 2-3



«Mass Effect atrapa en sus Relés de Masa lo quieras o no y la trama me dejó con la boca abierta. Sobre gustos no hay nada escrito y aunque me hubiese gustado un final piruleta no cambiaría por nada del mundo el desenlace».

Lucky: GOD OF WAR III



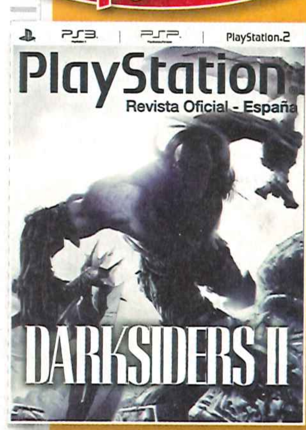
«Plataformas, puzles y acción repartidas en la proporción perfecta; una historia épica llena de retos y venganza; de los mejores juegos de la generación en cuanto a apartado técnico... Ojalá que Ascension sea "más de lo mismo"».

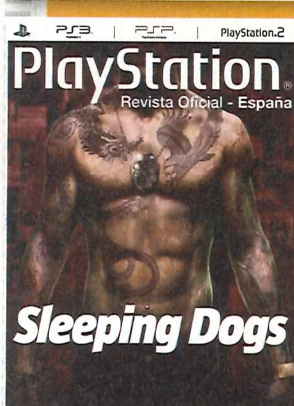
Javi Sánchez: PORTAL 2



«Portal 2 no solo es mi juego favorito de todos los tiempos esta semana, sino que sirvió para que Sony viera el futuro que traía Steam debajo del brazo. No estaríamos hablando de Gaikai y la nube sin GlaDOS en nuestros pads».







¿Quién dijo que en verano no salían juegazos? Pues aquí tenéis dos propuestas para pasaros un mes de agosto pegados a vuestra PS3. ¿Sandbox o aventura? Tú eliges.

Resultados de los Concursos

Sistema portátil de juego GAEMS G155 + 1 Mando Lamborghini + 1 Headset Woxter

Chaquir Alouta Cherkaoui
(BARCELONA)

